100% Bağımsız
100% PlayStation!

play

THE PLAYSTATION

EKIM 2000

LEVEL Dergisinin Ücretsiz Ekidir

play THE PLAYSTATION

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI PS DERGİSİ





DINO CRISIS 2

Gerilim dolu dinazor avının devamıyla ilgili bütün gizli bilgileri ele geçirdik.



Fear Effect Retro Helix

İlk oyun ile kalplerimizde yer edinen Hana'nın daha önceki serüvenleri



TOCA World Touring Cars

Code Masters'ın yeni pist yarışı bakalım Colin McRae kadar iyi mi?



Final Fantasy IX

Yoğun istek üzerine yenilenmiş ön inceleme!



Koudelka

Güzeller güzeli Koudelka'ya kutsal savaşında katılmaya hazır mısınız?



In Cold Blood

Resident Evil ile Metal Gear Solid'i birleştirirseniz ne olur?

CHEATSTATION

Grind Session, Koudelka, Rayman 2, Final Fantasy 9, Toca world Touring Cars, Ram kodları...

CONSOLE MASTER



Konsol dünyasının yeni soluğu **PLAY**' den herkese merhaba. Bizi uzun zamandır takip edenler, konsol sayfalarını sürekli geliştirmek için elimizden geleni yaptığımızın farkındaydılar. Bu çalışmalarımızın nihai sonucu olarak, artık LEVEL' a sığamaz hale geldik ve 25 sayfalık bir PlayStation eki olarak karşınıza çıktık. Bundan böyle PlayStation Dünyasının nabzını Play tutacak. Sizlere uzuuun zamandır, "bir güzellik yapacaz, bir sürpriz yapacaz" dediğim de, konsol sayfalarının dergiden ayrılmasından başka bir şey değildi. Peki güzelliklerimiz bununla sınırlı mı? Tabi ki hayır; sizlerin beğenisini yeterince toplayabildiğimiz sürece, Play daha da büyüyecektir.

Play sayesinde, sizlere çok daha fazla ve doyurucu bilgi sunabilme imkanına kavuşmuş olduk. Öte yandan, LEVEL' dan ayrılmamız, derginin toplam sayfa sayısında ve doğal olarak da PC kısmında da 25 sayfalık bir artış anlamına geliyor. Fiyatımızın sabit kalması da olayın bir başka sevindirici yönü. Play, bir yerde PC oyuncuları için de sürpriz sayılıyor.

Her ne kadar Play, PlayStation Dünyasında yeni ve taze bir soluk olsa da, Türkiye' de ilk kez PlayStation sayfaları yapan deneyimli editörlerimiz tarafından işleniyor olması, yeni dergilerde yaşanan acemilik problemini de ortadan kaldırıyor. Play, ciddi ve düzeyli olmasının yanında, daha önceki sıcak ve samimi yaklaşımlarından da taviz vermeyerek, sizlere sürekli daha iyisini verebilmek için çalışacak. Alışılagelmiş bazı dergilerin aksine tamamen bağımsız olan Play, kimsenin reklamını yapmak ya da desteklemek gibi bir amaç gütmeyip, sadece okurlarını ölçü kabul ettiğinden, daima en güvenilir bilgileri sunacak, gerçekleri yansıtacak ve kimseyi yanlış yönlendirmeyecek. Aynı zamanda kendinize iyi bir oyun arşivi yapmanız ve kötü oyunlara paranızı kaptırmamanız için de, en tarafsız incelemeleri yapacak. Konsol oyunlarından maksimum zevk alabilmeniz için, bizi izlemeye devam edin.

Şimdi güzelim, gelelim asıl konuya. Bizi bu günümüze getirenler sizler misiniz? Evet! E o zaman bizim izlediğimiz yola da siz karar vermelisiniz değil mi? Bize yardım ediniz ki, Play daha da gelişsin ve güçlensin. Lütfen Play ile ilgili her türlü fikir, eleştiri veya önerilerinizi bana göndermekten çekinmeyin. Play ile ilgili olarak megaemin@level.com.tr adresine gönderilecek olan her mail, Play ekibi tarafından mutlaka değerlendirilecektir. Siz de gerçekten ister ve bizim heyecanımızı paylaşırsanız, Play her türlü isteğinize daha kolay yanıt verebilecek hale gelecektir. Unutmayınız ki lider LEVEL' ın da ilk sayısı 24 sayfa idi; PLAY' da bu ay, en son oyunların incelemeleri, yoldaki oyunların ilk bakışları, haberler ve hileler var. Ben olsam daha fazla burada oyalanmam, hemen sayfaları çevirip Play dünyasına balıklama dalardım. Tekrar görüşmek dileğiyle...

DO NOT UNDERESTIMATE THE POWER OF PLAYSTATION!

MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

play 10-00

LEVEL DERGİSİNİN ÜCRETSİZ EKİDİR.
Parayla Satılamaz.

Genel Yayın Yönetmeni	
Gökhun Sungurtekin	sgokhun@chip.com.tr
Sorumlu Yazı İşleri Müdürü	
Cem Şancı	cemsanci@level.com.tr
Yayın Koordinatörü	
Tuğbek Ölek	tugbek@level.com.tr
Yazı İşleri	
Batu Hergünsel	batuher@level.com.tr
Emin Barış	egaemin@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu	gokhab@level.com.tr
Onur Bayram	onur@level.com.tr
Grafik Tasarım	
Didem İncesağır	didis@level.com.tr
Yazı İşleri e-mail Adresi:	
level@level.com.tr	

VOGEL Medya Yayımcılık San. ve Tic. A.Ş



PLAYNEWS 10

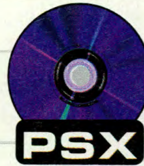
Yeni Sony PS One Türkiye' de

PSX



Sony, tarihte en çok satan ikinci konsol olma özelliğine sahip olan PlayStation' ın, PS2 yüzünden kaybolup gitmemesi için, aynı özellikleri taşıyan kompakt bir versiyon üreteceğini açıklamıştı. Bu haberden yaklaşık iki ay sonra yeni PS One (SCPH-100) elimize ulaştı. PS One, 1995' deki çıkışından bu güne kadar 73 milyon satan orijinal PlayStation' ın özelliklerini eksiksiz taşıyor. Piyasadaki 900 ün üzerindeki Playstation oyununu kullanarak bir nevi hazıra konan PS One' a, yılbaşına kadar 200 yeni isim daha gelecek. Dünyadaki en popüler konsol olan PlayStation' ın yarısı büyüklüğünde olan PS One' da, mobil telefonla bir ağa bağlanabilme özelliği de eklenmiş. Böylelikle alışılagelmiş paketli oyun sistemini aşıp, bilgi alışverişi için linkleri kullanabilecek hale getirilmiş. Bu özellik sayesinde bilgilerinizi başkalarıyla paylaşabildiğiniz gibi download imkanına da sahip olabiliyorsunuz. Orijinal PlayStation' dan daha ince ve küçük olan PS One' ı istediğiniz yere taşıyabilmeniz de daha kolay. Çok yakında üzerine monte edilebilen renkli LCD ekranı da piyasaya çıktığında, tamamen taşınabilir bir konsola dönüşecek olan PS One, maalesef pil veya şarj yerine hala adaptör kullanıyor. PS One' ın 2001 sonuna kadar hedeflenen satış miktarı hiç de azımsanacak gibi değil; 25 milyon. PS One, Türkiye' de iki hafta önce satışa sunuldu. Şu anki satış fiyatı 250$ civarı. Ekranı çıktığında ise 80$ civarında bir satış fiyatı olacak.



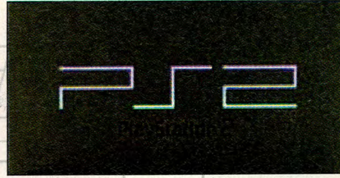


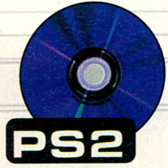
Hugo yeni imajıyla geri döndü!

PSX

Herkesin yakından tanıdığı ve tüm dünya televizyonlarında, kırktan fazla ülkede aynı anda yayınlanan bir oyun şovunun yıldızı olmayı başaran şirin Troll Hugo, yeniden aramıza geldi. Özellikle çocukların büyük beğenisini toplayan Hugo, PlayStation' daki birinci ve ikinci oyunun ardından, "Hugo – The Quest For The Sunstones" isimli üçüncü oyunuyla bizi yeni maceralarına sürükleyecek. Üstelik eğlence dünyasının enerjik ve akıllı karakteri, bu kez Indiana Abi ve Lara Ablaya meydan okurcasına maceracı bir kişiliğe bürünmüş. Yeni oyun, eskilerinden daha farklı olarak daha sürükleyici ve en önemlisi gerçeğe yakın bir konuya sahip. Oyun, tüm imkanlarını seferber eden ITE ve PlayStation için bu güne kadarki en pahalı oyununu yapan Danish Multimedia' dan geliyor. Gerçek zamanlı 3D ve 3D filmlerin çok iyi karıştırıldığı yeni Hugo, tüm dünyada bu Ekim' de çıkmış olacak. PC CD-Rom formatı için ise Kasım 2000 tarihini beklemeniz gerekecek.

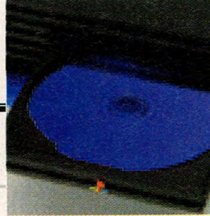






PlayStation 2 Gümbür gümbür geliyor

2000



Çok sayıda oyun tutkununun dört gözle beklediği PS2' nun çıkışı için yaklaşık bir aylık bir zaman kaldı. PLAY ekibi olarak, Sony' nin, PS2 Amerika ile aynı anda piyasaya sürmeyi planladığı 27 yeni oyunun isimlerini öğrendik. Firma temsilcilerinin sessiz kalmalarına rağmen, Crave Entertainment' dan Jet Ion ve Namco' dan Moto GP isimli oyunların da bu tarihe yetişeceğini zannediyoruz.

Japon versiyonunun geliştirilmiş hali olan PS2' nun çıkış tarihi için söylenenlerin sürekli değişmesine rağmen, çıkışı asıl etkileyen unsurların makine ve oyunların yapım süreleri olduğu bir gerçek. Sony, PS2' nun resmi çıkış tarihini 26 Ekim olarak açıkladı. Bu kadar sansasyon yaratan bir makinenin 15 Kasım' dan önce Türkiye' deki raflarda yerini alması ise bizce çok zor. Bu arada PlayStation 2, Avrupa' da ilk defa, 5 Ekim 2000 tarihinde İstanbul' da, Home Electronics Show 2000 Fuarında sergilenecek.

İşte Amerikan modeli ile birlikte raflarda yerini alacağı kesinleşen 27 oyun:

1- Orphen – Activision
2- Wild Wild Racing – Interplay
3- Unreal Tournament – Infogrames
4- Summoner – THQ
5- Ready 2 Rumble Round 2 – Midway
6- Silent Scope – Konami
7- ESPN X Games Snowboarding – Konami
8- ESPN International Track & Field – Konami
9- Ridge Racer V – Namco
10- Tekken Tag Tournament – Namco
11- SSX – EA Sports
12- Madden 2001 – EA Sports
13- Swing Away Golf – EA Sports
14- X-Squad – Electronic Arts
15- Theme Park Rollercoaster – Electronic Arts
16- Armored Core 2 – Agetec
17- Eternal Ring – Agetec
18- Evergrace – Agetec
19- Smuggler' s Run – Rockstar Games
20- Midnight Club – Rockstar Games
21- Timesplitters – Eidos
22- Fantavision – Sony Computer Entertainment America
23- Gungriffon Blaze – Working Designs
24- Silpheed – Working Designs
25- Street Fighter EX3 – Capcom
26- DOA2: Hardcore – Tecmo
27- Dynasty Warriors 2 – Koei

Peki ya Avrupa' da durum nasıl?



Amerikan modelinde durum böyle iken bakalım Avrupa PS2 ile beraber hangi yeni oyunlar satışa sunulacak. Sayısı gittikçe artan oyunların listesi şimdilik böyle:

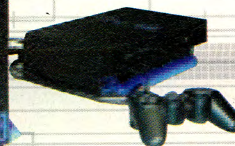
1- Fifa 2001 – EA Sports
2- X-Squad – Electronic Arts
3- Madden NFL 2001 – EA Sports
4- SSX Snowboarding – EA Sports
5- Theme Park World – Electronic Arts
6- Swing Away Golf – EA Sports
7- Silent Scope – Konami
8- International Superstar Soccer 2000 – Konami
9- ESPN International Track & Field – Konami
10- Gradius III & IV – Konami
11- Ridge Racer V – Sony Computer Entertainment
12- Tekken Tag Tournament – Sony Computer Entertainment
13- Fantavision – Sony Computer Entertainment
14- F1 Racing Championship – Ubi Soft
15- Rayman Revolution – Ubi Soft
16- Donald Duck Quack Attack – Ubi Soft
17- Bust A Move 4 – Acclaim
18- RC Revenge Pro – Acclaim
19- Smuggler' s Run – Take Two Interactive
20- Midnight Club – Take Two Interactive
21- Ready To Rumble Boxing Round 2 – Midway
22- Summoner – THQ
23- Orphen – Activision
24- Time Splitters – Eidos
25- Wild Wild Racing – Rage
26- Aquaqua-Wetrix 2 – SCI Entertainment





Bunlara ek olarak, Stunt GP (Team 17/Hasbro), Street Fighter EX 3 (Capcom/Eidos) ve Sky Surfer (Criterion) gibi isimler de listeye eklenecekler gibi görünüyor. Öte yandan Sony Computer, hazırlamakta olduğu Formula 1 oyununu, 2001' den önce çıkartmayacağını açıkladı.





DINO CRISIS 2



Silah sesi, dinoları kaçıracağına üzerinize de çekebilir !



Tehlikelerle dolu bu jungle'da adımlarınıza dikkat edin.

Kısmete bakın, daha geçen ay dergide Dino Crisis'in PC versiyonunu tanıtırken bu ay oyunun Playstaation için hazırlanan devamını ön incelemeye alıyoruz. Belki PC oyuncuları için Dino Crisis 1'in çok büyük bir önemi olmayabilir, özellikle de şu saatten sonra... Ama Playstation kullanıcısı Dino Crisis'i, Silent Hill'in ve Resident Evil serisinin ucuz bir takipçisi olarak görmeyecek, adını diğerlerinin yanında saygıyla anacaktır. Üstelik Dino Crisis şehrin ara sokaklarında çöp tenekeri ve terk edilmiş evler arasında zombi öldürmekten sıkılan oyunculara ilaç gibi gelmiştir. Tropik bir adada koca koca dinozorlardan kaçan, kendilerini daima av gibi hisseden oyuncular, Jurassic Park'ta gezmiştten beter olmuşlardır.

Bu yıl E3'de Capcom (Bu ismi her duyduğumda Captain Commando'daki Mack'in çift bıçakla kendi etrafında dönere... Pardon, yanlış yer yanlış zaman!) Dino Crisis 2'yi duyurduğunda PS2'nin gelişiyle beli bükülecek emektar Playstation'un işinin henüz bitmediği de kanıtlanmış oldu. Dino Crisis ve Resident



Artık dinazorlar üçer beşer geliyor. De get, de get !



PlayStation

Tür:	Gerilim Macera
Yapım :	Capcom
Dağıtım:	Capcom
Bilgi için:	www.capcom.com



Üçe bir. Doğru silahla sorun olmaz.

Dinazor çeşidinin artması pek de hayra alamet değil. Bir uçanınız eksikti!



Tamam koruyor falan ama bu kıyafet karizmayı bayaa bozmuş.

Evil gibi baba Japon "survival-horror"oyunlarının babası Shinji Mikami'nin başında bulunduğu ekip, Dino Crisis 2'nin tamamen yeni bir oyun olması için ellerinden geleni yapmışlar. Gerçi devamı yapılan her oyun için "başlıbaşına ayrı bir oyun" denmesine alıştık, ama Dino Crisis 2 için durum gerçekten böyle gibi görünüyor.

HANİ BU İŞ BİTMİŞTİ ?

DC2'de öykü, ilkinden bir yıl sonrasını konu alıyor. Oynamış olanlar bilirler, ajan kızımız Regina ve ekibi gizli bir görev için (hadi siz yabancı değilsiniz söyleyelim, görevleri kayıp bilim adamı Dr. Kirk'ü bulmaktı.) geldikeri adada dinozorların saldırısına uğramışlardı. Oyunun sonunda ise Dr. Kirk yakalanıyor ve çalışmaları durduruluyordu. DC2'de ise çalışmaların aslında durdurulmadığını, hükümet tarafından gizli gizli sürdürüldüğünü öğreniyoruz. Bu çalışmaların kurbanı ise askeri araştırmalar yapılan Edward kasabası. Kasaba bir anda yok oluyor ve yerinde o bölge için oldukça tuhaf olan subtropik bir bitki örtüsü beliriyor. Bu andan itibaren devreye tanıdık Regina ve yeni eleman Dylan giriyorlar. Amaçları bölgedeki bilim adamlarının sağ salim bulunmalarını ve tahliye edilmelerini sağlamak.

Oyunda hem Regina'yı, hem de Dylan'ı yönetme şansınız olacak. Regina'yı dinozorlardan kurtulmak için hızına ve çevikliğine gereksinim duyacaksınız. Dylan'ı yönettiğinizde ise şarörünüzün olabildiğince mermi almasına güvenmekten başka şansınız yok. DC'den farklı olarak her iki karakter de iki silahı aynı anda taşıyabilecekler. Bunun işleri kolaylaştıracağını sanmayın, çünkü dinozorlar eskisi gibi genellikle tek tek saldırmak yerine toplu halde saldırmayı tercih edecekler. Kimi zamanlar üçü, hatta dördü birleşip üzerinize yürüyecekler.

Dinozorlar üzerinde yapılan tek değişiklik saldırı şekilleri değil. Dinocukların çeşitleri de arttırılarak ona çıkarılmış. Artık sağdan soldan fırlayacak Velociraptorlar'ın yanısıra yukarıdan gelecek olanları da hesap etmelisiniz, çünkü bu on türün içinde Pterodactiller de var. Bunların dışında dinozorların poligon sayıları arttırılmış ve hareketleri de daha hızlı ve daha yumuşak hale getirilmiş. Bitmedi, zekaları bile geliştirilmiş, bundan böyle dökülen her damla kanı görebilecek, kokusunu alabilecek ve takip edebilecekler.

EVE T-REX GİRMİŞ ŞEKERİM, GÜMÜŞLERİ GÖTÜRMÜŞ !

Aynı anda bir kaç dinozorun saldırmasının sizin lehinize olacağı durumlar da olacak.

Koş Nuri abi koş, ileride yem varmış –Selami, geçen sefer de öyle dedin paçayı zor kurtardık !

DC 2'de ormanlar dana kaotik ve ürkütücü.

İLK İZLENİM

★★★★ — Güzel olacak gibi

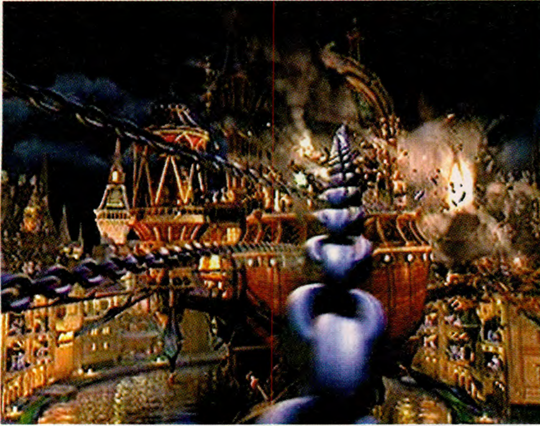
İlk izlenim : Shinji Mikami ve ekibi DC2 ile birinci oyundan çok daha iyisini başaracak gibiler.

TAMAMLANMA %50

FINAL FANTASY IX

PlayStation

Tür:	Role Playing
Oyuncu Sayısı	1
Yapım	Squaresoft
Dağıtım	Square-Europa
Bilgi için:	www.squaresoft.com



Bu sahneyi gördüğünüzde içiniz cızzz edecek



Yılbaşında ne yemek istediğinizi tekrar düşünün



Oyun severler, RPG severler, Manga stili Japon çizgifilmi severler ve estetik değerlere önem verenler, dikkat dikkat, lütfen yakın bir zamana herhangi bir önemli iş veya tatil koymayın; çünkü oyun demenin hakaret olacağı daha çok bir tür sanat eseri olan, demolarının güzelliği konusunda gözlerimizin yaşardığı, boğazımızın düğümlendiği, çenelerimizin sarktığı (sadece demolardan oluşan bir film geliyor desem), oyun dünyasının en gizli ve en güzel kraliçesi Final Fantasy serisinin sonuncusu yakın bir gelecekte raflardaki yerini alacak.

Final Fantasy VI ve VII'ye baktığımızda bir çok noktanın aynı ve farklı olduğunu göreceğiz. Oyunun genel stili doğal olarak aynı olsa da, bir çok yenilik bizi bekliyor. Öncelikle oyun, hardcore oyuncuların özlediği eski Final Fantasy serilerindeki ögeleri tekrar geri getiriyor. Uçakların, yüzen kalelerin olduğu, büyünün, kılıcın ve fantazinin son FF'lere göre çok daha ağırlıklı olduğu son oyunda oynanış genel olarak VI ve VII'deki gibi. Ama oyunumuz bu sefer Gaia adlı dünyada geçiyor. Ana karakterimiz Zidane, Lindblum adlı, komşularına göre daha özgür olan, Cid diye kibar ve efendi bir kralın yönettiği ülkeden gelmektedir. Komşu krallık Alexandria'yı yöneten kraliçe Bahne ise (hayır Cid'e falan sulanmıyor) civar kasabalara acımasız ve anlamsız saldırılarda bulunmaktadır. Cid ise, Bahne'nin yaptıklarına herkes gibi hiç bir anlam verememekte ve çözümü Bahne'nin kızı güzeller güzeli prenses VII. Garnet Til Alexandros'u kaçırarak ondan bilgi almakta bulur. Ama ne yazık ki Garnet de annesinin ucube davranışları hakkında en az diğerleri kadar şaşkındır ve dolayısıyla biricik koruması Steiner ile birlikte Zidane'a katılıp bu gizemi çözmeye çalışır.

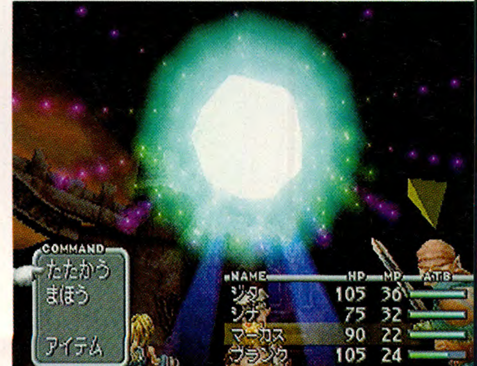


Tekniğinizi konuşturmanın tam zamanı.

Delikanlı kahramanın

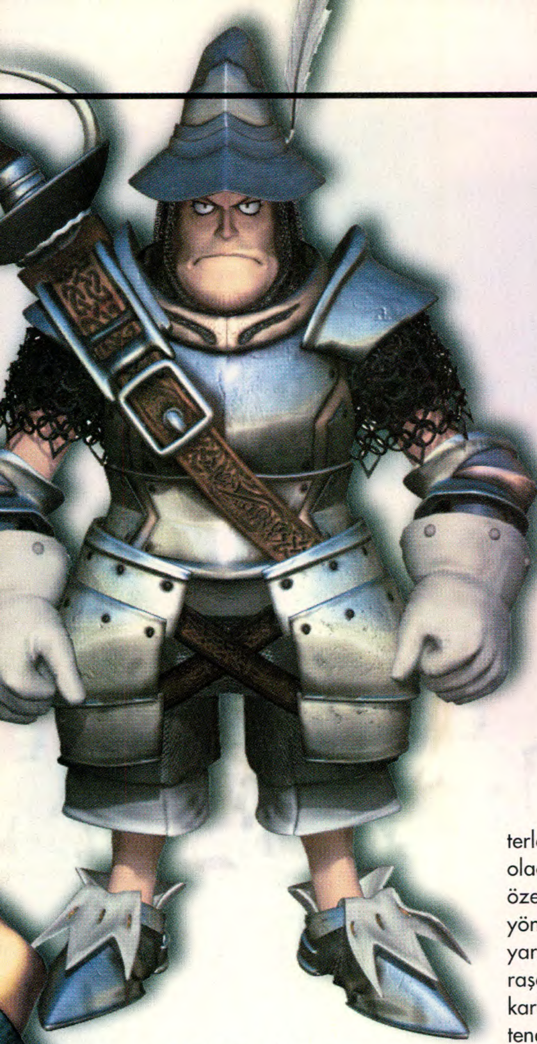
Oyunun tamamı yaklaşık 40 saat civarında olacak ve kendi içinde bir çok alt bölümlere ayrılacak. Aynı FF V'deki tavuk bıçağı (chicken knife) veya cesur kılıcı (brave blade) seçtiğimiz gibi, bu oyunda da oyunun akışını direk etkilemeyecek ama oyun stilini etkileyecek seçimlerde bulunacağız. Bu arada oyunun konusunun filmiyle aynı olduğunu ve yaşam, var olmak ve insan ruhunun derinlikleri gibi pek önemli konulara yakın temas geçtiğini belirtelim.

FF IX'da karakterlerin hepsinin farklı özellik-



Uzunları kapasana birader gözümüzü oydun.







İmkan verilirse kamuflajın kralını yaparız.

leri var. Yani bir özellik bir karaktere verilebiliyorken, diğerine verilemiyor. Mesela vereceğiniz bir eşya Vivi'ye (7 yaşındaki karanlık büyücüsü) +20% büyü yeteneği veriyorsa, Steiner'e (33 yaşındaki kutsal şovalye) "counter" yeteneğini verecek. Aynı şekilde Vivi eline bir değnek alırsa ateş ve osmoz atabilecek, ama bu, değneği elinde tuttuğu sürece, değneğin verdiği bir özellik olacak; şayet o değnekle yeterince savaşırsa yeteneği öğrenmiş sayılacak ve değneği başkasına verseniz bile aynı büyüleri yapmaya devam edebilecek. Oyundaki karakterlerin genel olarak yaptığı işler de farklı olacak. Zidane eşya çalabiliyorken, hızlı özel hareketlerle düşmanları şaşırtıp farklı yönlere doğru çekebilecek. Garnet güçlü yaratıklar çağıracak ve beyaz büyüyle uğraşacak. Vivi siyah büyüleri hizmetine sokarken büyü puanını arttıran konularda yetenekleri olacak. Eğer Steiner'le aynı partide olursa (bu arada grubunuzda 4 kişi olabilecek) onun kılıcı üzerine özel elemental kuvvetlendirici büyüler yapabilecek. Steiner ise her tür ağır silah ve zırhı kullanabilecek ve tüm savaş taktiklerinde de uzmanlığını konuşturacak. Salamander menzilli silahları kullanabilecekken, Gil Street Fighter'daki hareketlere benzer tekniklerle düşmanlarını safdışı bırakabilecek. Bir Dragoon savaşçısı olan Freya sıçrayarak havadan rakiplerine dalarken, son olarak mavi büyüleri kontrol eden Quina düşman ataklarını taklit ederek herkesin canına okuyacak. Ayrıca tüm karakterlerin, aynı eski FF serilerindeki gibi, "trance bar"ı olacak. Yani karakteriniz zarar gördükçe trans çubuğu yükselmeye başlayacak. Tamamen dolduğunda ise yapılabilecek yeni yetenekler ve büyüler emrinizde sizi bekliyor olacak.

Oyunda sık sık "aktif zaman olayları" olacak. Bunlar şehirleri keşfettikçe çıkan hikayeyi anlatan ufak demolar olacak. Bazen de karakterinizin kafasında bir soru veya ünlem işareti olacak. Bunun anlamı ise, yakınlarda bir yerde araştırılması gereken önemli bir şeylerin olduğu...

Kuyruğu olmaz

Final Fantasy IX'un grafik-ses-müzik üçlüsünün de eski serilerden hiçbir farkı yok. Hatta bir çok konuda daha kaliteli, çok daha yoğun atmosferle karşımıza çıkacak. Bir çoğumuzu koltuklarımıza bağlayacak demolar hakkında ise bir şey söylememe hiç gerek yok. Son olarak unutmayın ki bu FF serisinin son oyunu olmayacak. FF X çok daha farklı bir oyun stiliyle 2001'in ilkbaharında FFXI ise hemen ardından 2001'in yazında PlayStation 2'de yerini alacak. (FFXI'in FFX'dan hemen sonra çıkmasının nedeni ise tamamen bir online oyun olacak olması. Aynı Utima Online veya Everquest gibi oynanacak oyunun tam adı ise Final Fantasy XI: Online Another World).

Ne diyelim, bir çok konuda fantazi yaratan bu oyun bir çok bakımdan benzerlerinden çok daha farklı bir yerde. Aslında onun bu kadar farklı bir yerde olmasının esas nedeni, benzerinin olmaması. Siz bu yazıyı okuduğunuz sırada çıkmış olması gereken oyun, PlayStation'da farklı zamanlar geçirmek isteyenler için biçilmiş kaftan.

Sonsuz fantazi dünyasında son bir fantezi yakalamışlar, bence tadını çıkarın.



Güzelliklere çabuk kanmamak lazım.



Kabul ediyorum bu seferki biraz acıttı.



Final Fantasy'lerde özellikle prenseslerin olduğu FMV'ler özene bezene yapılır.



Bakınız Orko'nun babası nasıl da yavrusunu arıyor "Gel bak sana şeker aldım"

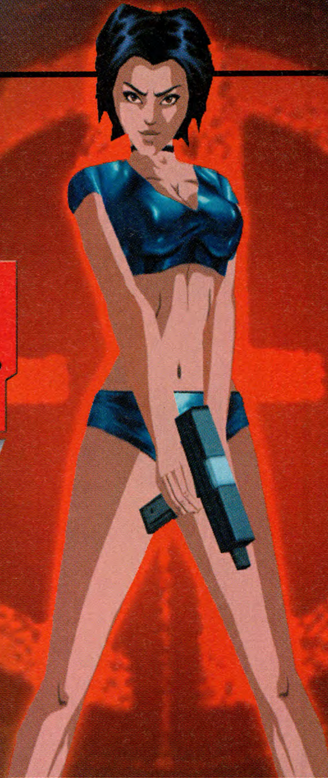
İLK İZLENİM

★★★★★ — Klasik olmaya aday

Her zaman olduğu gibi FFXI yine türünün tahtını kimseye kaptırmayacak gibi görünüyor.

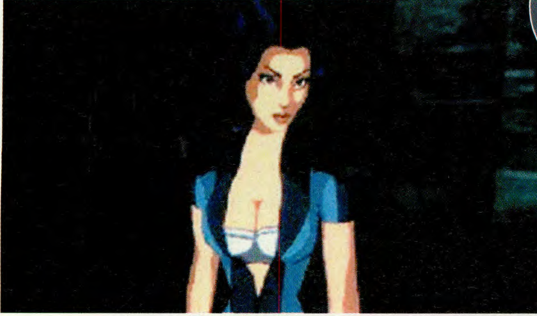
TAMAMLANMA %100

fear effect RETRO HELIX



PlayStation

Türü:	Aksiyon Macera
Oyuncu sayısı:	1
Yapım:	Kronos Digital Entertainment
Dağıtım:	Eidos Interactive
Bilgi için:	www.eidos.com



Maceramızın güzel ama güzel olduğu kadar da hırçın kızı Hana; bakınız nasıl da anlamlı anlamlı bakıyor.

Fear Effect, yüksek zorluk seviyesi ve oyun karakterinin ölümünden sonraki can sıkıcı derecede uzun yükleme süreleriyle sert bir şekilde eleştirilmişti. Yine de bu action - adventure oyununun harika bir bilim kurgu hikayesine anime edilmiş çizgi stiline ve John Woo tarzındaki aksiyon sahnelerine sahip olmasından dolayı, oyunun yüksek bir notu hakkettiğine kimsenin itirazı yoktu. Bu yüzden de Eidos Interactive' in, birinci bölümün üzerinden sadece iki ay geçmesine rağmen, E3 fuarında takipçisini tanıtmasına da kimse şaşırmadı.

Bölüm 1

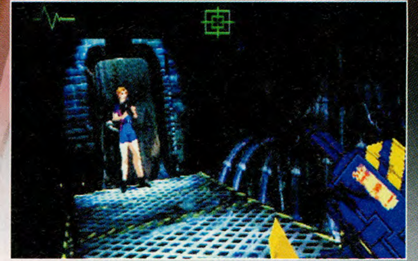
İlk Fear Effect' den daha öncesinde geçen Retro Helix, Çin Halk Cumhuriyeti' nin himayesi altındaki Shan Xi devletinde, üç yıl evvelini konu alıyor. İlk oyundaki şu olayları hatırlıyorsunuzdur: Diktatör Lam'ın kızı Wee Ming, gizli güçler tarafından kaçırılmıştır. Hong Kong limanı ve şehri kurtarma harieketinizin çıkış noktasını oluştururken, yolunuz Hak Sik' in kıyısına kurulmuş bir yerleşim bölgesinden, Madame Chan' ın üssüne ve uyuyan bir volkanın içine kurulmuş olan bir tapınağa kadar uzanıyordu.



Kronos, Retro Helix'te de film ve oyun sekansları arasında kademesiz geçişe önem veriyor.

Eski egolar

İşte şimdi üç askerin ön hikayesini araştırıyor ve yaptıkları olayları öğreniyoruz. Mesela askeri alanda kendini oldukça geliştirmiş olan Hana Tsu Vachel (kendileri undercover operasyonlarında bir uzman olur), üç yıl önce diktatörlüğe (Triad) bağlıymış. Çok gizli bir artifaktın bir parçasını ortaya çıkarmakla ilgili görevi aldığında, veteran Royce Glas, onun eski arkadaşı ve bir silah uzmanı olan, ancak Glas gibi profesyonel olarak yetiştirilmemiş Jakob "Deke" Decourt ile tanışır. Her ikisi de artifaktın kalan parçalarını aramakla meşgullerdir. Hana tanımadığı insanlara karşı çok temkinli yaklaşırken, bu ikisiyle birlikte çalışmaya karar verir. Royce ve Deke, Hana' nın, bazılarının ölümü pahasına gizli tutacağı birçok sırrı olan bir kadın olduğunu, ancak yakın bir arkadaşı olan Rain Qin, dördüncü oyuncu karakteri olarak ortaya çıktığında anlarlar. İşte Retro Helix, bu üçlünün karanlık geçmişini ön plana çıkarıyor, ancak Hana ve Rain ile ilgili ikili olaylar da içeriyor.



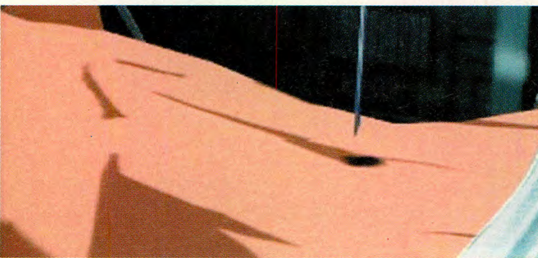
O anki silahınızın cephanesi bittiğinde karakteriniz otomatik olarak bir sonraki dolu silahı çekiyor.

Cehennem mutfağı

İlk macera, takımımızı önce Hong Kong yakınlarında bir yere götürüyor. Daha sonra New York'taki Helss Kitchen' a, Xian' ın kayıp şehrine, Çin'in ilk imparatorunun mezarına ve ölümsüzlerin efsanevi adası Penglai Shan' a yolumuz düşüyor. Bu maceraların sonunda dünyadaki yaşamın kökenine ve insanların önceden belirlenmiş kaderine dair sırları ortaya çıkarıyoruz. Zira "artifact" sadece genetik bir hastalığı iyileştirmekle kalmıyor, aynı zamanda gizli bir güce karşı da silah olarak kullanılabiliyor. Retro Helix' te toplam sekiz bölüm olacak.

Motion FX3D

Prensipte Fear Effect Retro Helix' te iki engine (oyun motoru) senkron olarak çalışıyor: Anime stiliyle oluşturulan poligon karakterler, düşmanlar için gerçek zamanlı (realtime) 3D Engine, ön ve arka plandaki animasyonlar için Full Motion video player.



Gelecekte insanoğlunu gizli bir genetik hastalık kırıp geçirecek. Artifact iyileştirici bir araç olarak imdada yetişecek.



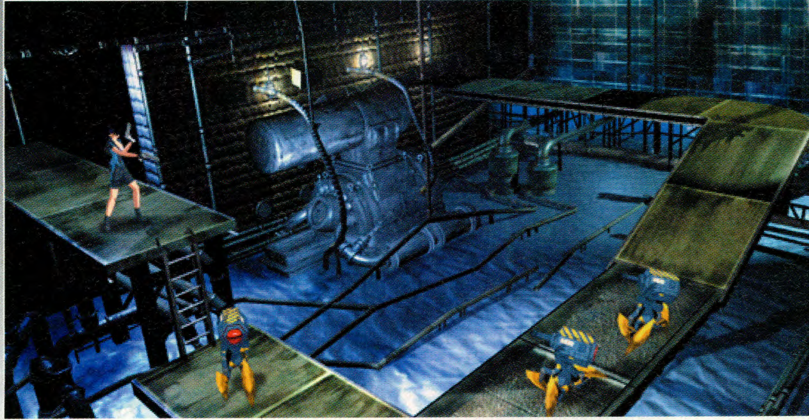




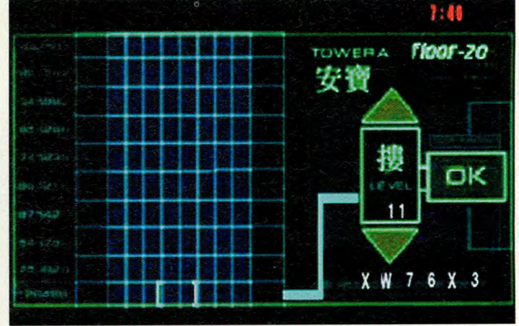
Hana, Retro Helix'te çeşitli kıyafetlerle karşımıza çıkacak.



Retro Helix Letterbox formatında çalışıyor: Üst ve alt ekran kenarındaki geniş şeritler Inventory yönetimi için kullanılıyor.



Robotlar, yardımcı elektronik araçlarla da devre dışı bırakılabiliyor.



Asansörle kulenin değişik katlarına ulaşabiliyoruz.

Loop' larda sanal kamera anime edilmiş nesnelere konsantre olurken, stream' lerde ise ekrandaki olaylara zap diye atlıyor. Bu akış yöntemi yüzünden Fear Effect' te sadece bölüm başlangıçlarında (ve özellikle de karakterinizin ölümünden sonra) hissedilir derecede uzun yükleme süreleri ortaya çıkıyor. Film sekansları ve asıl oyun arasında akıcı bir geçiş sağlamak için geliştiriciler full motion videolar için elbette tekrar, in-game engine' i kullanmışlar. Fear Effect' te bunlar 100 dakikayı kapsıyordu, Retro Helix'te ise 180 dakikadan fazla sürüyorlar. Sadece karakterler ve 60'ın üzerindeki yapay zekalı rakip, arka planlarla bütünleşen realtime 3D nesneler arkasında gizlenmekle kalmıyor, aynı zamanda yeni el bombası ve lav silahı gibi menzilli ve yakın dövüş silahları, elektrikli tel örgüler gibi üç boyutlu tuzaklar da oyunda gerçekçi bir 3D etki sağlıyorlar. Kronos, 15 ila 20 saat arasında bir efektif oynama süresinin olduğunu söylüyor.

Hana ablamız yine işbaşında

Oyuna birçok yan görev ve ek mini oyunlar da ekleniyor, böylece ana senaryonun dışına çıkabileceksiniz, ancak bunların çeşit ve kapsamı henüz belli değil, bunların oyuna ne kadar başarılı bir şekilde entegre edileceğini ise zaman gösterecek. Retro Helix'i bir defa bitirdikten sonra tekrar çalıştırdığınızda, gizli oyun modları, düşmanlar ve başka hoş şeyler de ortaya çıkacak; mesela daha önce kilitli olan alanlara artık girebileceksiniz.
Oyun yüksek oynananbilirlik sunacak. Bizler de dört gözle bekliyoruz. Bye&Smile...

İLK İZLENİM

★★★ — **Gelecek vaadediyor**

Çok şey vaadediyor. Hana, Lara Croft'u tahtından indirebilir mi?

TAMAMLANMA %30



Oyun karakteri faydalı bir eşyanın yanına geldiğinde altı olası simgeden biri ortaya çıkıyor: Kullan, bak, al, giy, tırman veya kaydet.



Fear Effect' i Amerika' dan önceden sipariş edenler (pre-order), hediye olarak bir Fear Effect T-Shirt' ve oyundan eskizlerin yer aldığı bir Art Book sahibi olacaklar.

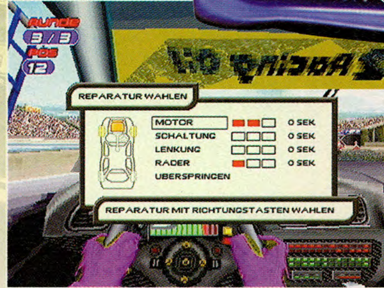
TOCA
World Touring Cars



Tür:	Yarış
Yapım:	Codemasters
Dağıtım:	Codemasters
Bilgi için:	www.codemasters.com



Transparan camlar sürücünün kaskını rahatlıkla görebilmenizi saglıyor.



Pite girerken, hangi hasarları teknisyenlere tamir ettirmek istediğinize hızla karar vermelisiniz.



Keskin virajlarda sık sık toplu karamboller yaşanıyor.

Son dönemde PlayStation ortamındaki birçok yarış oyunu arasındaki farklar gittikçe azalmakta. Ortalama düzeydeki oyunlarla ortalamanın üzerindekiler arasında ayrım yapabilmek gittikçe zorlaşıyor. Bu gergin rekabet ortamında Need For Speed ya da Colin McRae Rally gibi isim yapmış oyunlar bile kalite söz konusu olunca dikkatlerden kaçabiliyor (CMR2 kaçmaz-ME). Bunların arasında Codemasters'ın TOCA serisi de, kendisini geliştirip, iddialılar arasına girmeye başladı.

Dünya çapında motor sporları

TOCA World Touring Cars, adından da kolayca anlaşılabildiği gibi, sizi tüm dünyadaki farklı yarış parkurlarına götürüyor. PlayStation oyuncuları arasındaki genel kanı, TOCA serisinin sadece İngiliz Ralli Şampiyonası'yla bağdaştığı, ama TOCA WTC'de durum değişiyor. CD'yi taktığınızda karşınıza çıkan demoda kısa kısa görüntülerle birçok uluslararası ralliden sahneler gösteriliyor ve bu sırada oyunda kullanılan araçların da bir kısmı tanıtılıyor. Oyunda toplam 42 araba modeli var, ama aralarındaki tek fark görünüşleri. Sanal garajımızda günlük yaşamda da karşılaşabileceğimiz Audi A4 Quattro, Opel Vectra, Peugeot 406 veya Nissan Primera gibi arabaların yanısıra, kolay kolay göremeyeceğiniz Dodge Viper, TVR Cerbera Speed 12, Bentley Hunaudieres veya Lotus 340 Roadster gibi araçlar da var. Tabi bazı araçları kullanabilmek için önce bu oyunda ustalaşmış PS canavarlarını yenmeniz gerektiğini söylememize bile gerek yok.

3, 2, 1.... Goooooooooo!!!!!

Gazlamadan önce, herşeyin kendi zevkinize uygun olması için, kapsamlı ayar menüsüne bir göz atmanız gerek. Oyunda kullanılan tüm tuşları istediğiniz gibi ayarlayabilmeniz ve kontrol şeklinizi (dijital ya da analog) seçebilmeniz mümkün. Oyunu tam anlamıyla hissedebilmek için elbette bir analog-padiniz olmalı. Aynı zamanda kazaları aktive ya da deaktive edebiliyor ve tam anlamıyla gerçekliği sağlayabilmek için ekrandaki tüm ara birimleri kapatabiliyor-

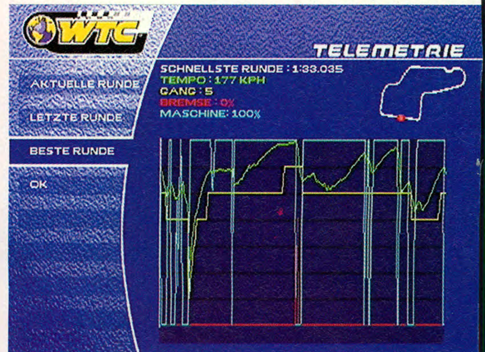




Egzotik: toplam 42 araba modelinin arasında bu nadir Lotus Cabrio'lar da var.



İki oyuncu modunda detaylarda hiçbir azalma yok ve modellemelerin netliği kendini belli ediyor.



Time Trial'da o zamana kadar yapılmış tüm turlarla ilgili birçok telemetri verisi görülebiliyor.

ALTERNATİF

Oyun	Genel
TOCA 2	%87
World Touring Cars	%86
TOCA	%80





Replay'de oyunu birçok farklı perspektiften tekrar izleyebilirsiniz.

sunuz. Ayarlar bittikten sonra toplam dört oyun tipinden birini seçmelisiniz. Zamana karşı yarışılan Time-Trial tipine eklenen güzel bir özellik var. Bir transparan araba, ilk turdan sonra sizin bir önceki turdaki hareketlerinizi tekrarlayarak kendinizi giderek iyileştirmenizi sağlıyor. Quickrace seçeneği sayesinde hemen oyuna başlayabiliyorsunuz. Bu seçenekle arabanız, parkur ve yarış opsiyonlarınız rasgele belirleniyor. Kendinizi hemen yine rasgele belirlenen Start noktanızda buluyorsunuz ve iki turda on bir rakiple yarışıyorsunuz. Ama eğer bütün ayarlarımı kendi belirlerim diyorsanız, o zaman serbest yarış tam size göre. Burada sadece etap sayısı, hava şartları (güneşli, bulutlu, sisli, yağmurlu, gece) ve kendi arabanızı belirlemekle kalmayıp, rakiplerinizin araçlarını ve zorluk seviyelerini, tur sayısını (30 tura kadar mümkün) ve yakıt ikmal sayısını da belirleyebiliyorsunuz. Tüm diğer modlarda direksiyon başında sadece bir kişi oturabiliyorken, serbest yarış modunda direksiyonun arkasında aynı anda dört kişi yarışabiliyorsunuz. Aileyi ekran başına toplayabileceğiniz bu tipte ekranı dörde bölünmüş görüyorsunuz.

WTC Yarışlarının doruklarına ulaşmak için...

...tabii ki en kapsamlı mod olan Ralli Şampiyonasını denemelisiniz. Burada üç değişik klasmanda yarışarak en sonunda dünya çapındaki lige katılıyorsunuz. Öncelikle ulusal düzeyde, her biri 6 etaptan oluşan 7 ulusal yarışı başarıyla bitirmelisiniz. Bir şampiyonanın başında seçmiş olduğunuz bölgeye bağlı olarak, her seferinde farklı yarış ekiplerinin elemanı oluyorsunuz. Örneğin Avrupa'yı seçmişseniz, sizi Fiat ya da Opel gibi Avrupa arabalarının yarış ekipleri bekliyor. Bu ekiplerdeki şefler de sürücülere devamlı farklı işler veriyorlar. Bir seferinde en az üç etaptan geçmeniz gerekirken, bir başka seferde de belirli bir puan toplamanız gerekiyor ya da bazen sizden belirli bazı rakip ekiplere oranla daha yüksek bir ekip puanına ulaşmanız bekleniyor. Gerekli baraj puanını aştığınızda, üç büyük yarışın sizi beklediği uluslararası lige geçiş yapabiliyorsunuz. Eğer burada da başarılı olursanız, nihayet WTC ligine geçiş hakkınız doğuyor.

Basitleştirilmiş Yarış Motoru

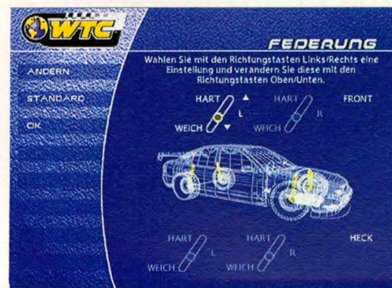
Önceki iki oyundan farklı olarak, TOCA WTC'de yarış motoru gözle görülür derecede yumuşatılmış. Geliştirilmiş bu yeni motorun etkilerini özellikle yoldan dışarı çıktığınızda ya da ciddi bir manevra hatası yaptığınızda hissediyorsunuz. TOCA 1 ve 2'de böyle bir durumda araç otomatikman savrulup yoldan dışarı çıkarken, artık böyle bir durumda araç üzerinde yeniden kontrolü sağlayıp, durumunuzu fazla bozmadan yarışa devam etmeniz mümkün. Yine de daha kolay kontrole rağmen gerçeklikten de uzak kalınmamış ve de oyunun motoru olabildiğince mantıklı dizayn edilmiş. Bu duruma bir örnek vermek gerekirse, genelde yarış oyunlarında fren yaptığınızda sağa sola direksiyon kırarsanız sağa ve sola gidebilirsiniz. Fakat burada tam frende direksiyonu çevirmeniz anlamsız, çünkü tekerlekler kilitlendiğinden aracınız dümdüz ileri doğru kaymaya devam ediyor. Start alırken fazla gaza basacak olursanız, tekerlekler boşa dönüyor ve araç hemen yola tutunamıyor. Yine yarış motorunun bir özelliği olarak diğer araçlara veya bariyerlere çarpmaktan kesinlikle dikkatle kaçınmanız gerekiyor,



Gece yarışlarında yolunuz arabanızın farlarıyla aydınlanacak.



Dört oyuncu modunda ise tek bir kamera açısı var ve başka rakip yok.



Setup menüsü çok kullanışlı ve kolay anlaşılır. Yapılan değişiklikler kolayca kaydediliyor.



Sürücünün manevra ve gaz hareketleri görüntüye başarıyla yansıtılmış.



Sollamak ya da sollamamak - bütün mesele bu.



Uzun düzlüklerde daha da ileriye geçebilmek için tüm şartlar var. Ancak virajlarda başka bir araç tarafından sıkıştırılmamaya dikkat edilmeli.

PARÇALAMA DÜRTÜSÜ

Araçlardaki hasarlı bölgeleri grafiksel olarak yansıtmak amacıyla Codemasters geliştiricileri "Dynamic Polygon Deformation System" adlı yeni bir programlama tekniğine başvurmuşlar. İki araç çarpıştığında, poligonların sadece yerleri değiştirilmiyor, hasarlı bölgeler için baştan poligonlar çiziliyor. Böylece yepyeni aracınızın nasıl bir hurda haline dönüştüğünü adım adım gözlemleyebiliyorsunuz. Bu sırada sadece dijital kaportanız değil, aracınızın bazı ana parçaları da değişiyor:


Önden çarpmada öncelikle kaput yerinden fırlıyor. Birden fazla sıkı çarpışmadan sonra, kaput ön spoilerden tamamen ayrılabiliyor. Hafifçe çaprazdan bir rakiple çarpışacak olursanız, ön tampon ayrılıyor.


Araç içi açıdan baktığınızda bir devrilmede cam parçacıklarının nasıl kulağınızın dibinden uçtuğunu görebiliyorsunuz. Ön camın kalan parçaları görüşünüzü engelliyor. Yan camlarla arka cam da çok sert çarpışmalarda işlevlerini hemen kaybedebiliyorlar.


Birkaç rakip arkadan size çarptıysa, tampon bir tarafından yerinden sökülüyor ve asfalt yol üzerinde sürünerek kıvılcımlar çıkarıyor. Yine arkadan çarpmada bagaj da gittikçe eğriliyor, öyle ki en sonunda bagaj kapağı da kilidinden fırlıyor. Yol tutuş ve aerodinamik, bu kadar kazadan sonra işi sadece şansa bırakıyor.


Birkaç kazadan sonra arka tampon tamamen düşüyor ve eğlenceli kısım bundan sonra başlıyor. Gevşek parçalar düşerek yolun üstünde kalıyorlar. Birkaç tur sonrasında düşen parçalara dikkat ederek yol almak zorunda kalıyorsunuz.


Peki, eninde sonunda motor ve şanzıman ruhunu teslim edecek ve aracınızın kapasitesi de buna göre etkilenecek. Hızınız hızla düşüyor, otomatik vites artık sorunsuz çalışamaz hale geliyor. Eğer sonuna kadar giderim diyorsanız da yine de bir yerde pes edin ve bu dumanları gördüğünüzde en hızlı şekilde pite yönelin. Manevralarla ilgili olarak: önden birkaç çarpışmadan sonra direksiyon çalışmaz hale geliyor, araba devamlı bir yöne çekiyor ve zorlukla şeritte kalıyor.



Toplam 23 yol arasında Silverstone, Laguna Seca, Hockenheim, Catalunya veya Watkin's Glenn gibi gerçekte de varolan parkurlar da var.



Orijinale sadık: Viper'in kokpiti.

çünkü çarpışmalar sonucunda aldığınız hasarlar aracınızın sadece görünüşüne yansımakla kalmayıp, performansını da ciddi derecede etkiliyor. Direksiyon, şanzıman ve motordaki hasarlar pitte daha fazla süre durmanıza neden olarak size zaman kaybettiriyor.

İnce Ayar İşleri

Bilindik yarış oyunu ayarlarıyla işinizi bitirdiğinizde, usta sürücülerin asıl ihtiyaç duyduğu opsiyonlara göz atmalısınız. Farklı hava şartlarında yolun durumuna göre yapılan ayarlamalar aracınızın performansını büyük ölçüde etkiliyor. Yarış meraklıları, ince ayar menüsünde her teker için ayrı amortisör ayarları ve ön ve arka aksın stabilizasyonunu ayarlama seçeneğinden yararlanabilirler. Ayrıca kullanılan lastiklerin cinsini (tüm hava ve yol şartlarına göre) seçebilir, şanzımanın işleyişi ile ilgili ayarlamaları düzenleyebilir, tekerlere ayrı ayrı fren kuvveti dağılımını düzenleyebilir ve lastiklerin tutuşunu arka spoilerin farklı durumlarına göre belirleyebilirsiniz. Burada yapılan en ufak değişikliklerin bile sürüş üzerinde etkili olduğunu görmek oyunun ne kadar kapsamlı olduğunu gösteriyor. Ve bu da oyunu çok zevkli hale getiriyor. Bu kadar ayrıntıya ek olarak farklı araçların farklı çalışma şekillerinin de aynı şekilde oyuna yansıtılmış olması gerçekçi bir sürüş hissi veriyor. TOCA WTC'de GT-benzeri tuning imkanları olmadığından aracınızı daha da fazla güçlendiremiyoruz.

Fren yapan kaybeder!

Oyundaki rakiplerinizin sloganı kısaca bu.



Yağmurda silecekler otomatik olarak devreye giriyor. Aman dikkat! Bu yol şartlarında tutuş hızla azalıyor.



Reklamlar da tabii ki video oyunlarının bir parçası...



Bu gördüğünüz yeşil elli pilot ise yarışa Mars'tan katılan bir abimiz.

Kaportanın yeniden boyanması gerekecek!

Kayma partisi: Düz yok lastiği ile yağmurlu havalarda kazanma şansınız sıfır.

Olduça agresif bir sürüş tarzları var. Keskin bir viraja girmeden önce hız kesmek istediğinizde bu rakiplerden biri tam gaz arkadan bindirince makinanın içindeki trafik canavarı ruhunu daha iyi anlıyorsunuz. Ancak bu rakipler diğer yarış oyunlarında olduğu gibi önceden bilgisayar tarafından belirlenen hayali bir şeritte ilerlemiyorlar. Tam tersine: Tehlikeli bölgeleri tanıyorlar, ters dönmüş araçlara çarpmamak için manevralar yapıyorlar ve farklı şartlarda farklı davranıyorlar. Ama aynı şekilde aşırı hız nedeniyle gösterişli dönüşlerle yola veda da edebiliyorlar. Yapay zekanın alışılmadık derecede iyi olması oyuna eğlence katıyor. Grafikler açısından ele alındığında TOCA WTC, bir Sony Gran Turismo ya da Namco Ridge Racer Type 4 gibi oldukça zengin ve çeşitlilik sunan bir oyun değil; ancak yine de hasar alan arabaların görünüşleri, aşağı sarkan tamponlar, patlayan camlar ve sis lambaları gibi birçok küçük detay oyuncuya kendini beğendiriyor. Oyunun hızı üst düzeylerde değil ama dört-oyuncu modunda bile hala rahatlıkla oynananıyor. Ses açısından da çeşitlilik sağlayan ve orijinale sadık kalan motor sesinin yanısıra birkaç ekleme yapılmış. Yorumcunun söyledikleri ve ekiple kurulan bilgilendirici telsiz kontağı rekabetin üst seviyelere tırmandığı anlarda heyecanı arttıyor. Fakat TOCA WTC öncelikle bir simülasyon olduğu için, bir yarış sırasında arka planda müzik beklemeyin.

Güneş arabanızın ön camından yansıyarak sürücülerin görülmesini engelliyor.

Kokpit açısından bakıldığında yeniden gerçekçi sürüş hissi uyanıyor. Ancak iyi bir derece alabilmek için yolu tanımak da şart.

SONUÇ

Rekabetçi, alışkanlık yaratan sürüş zevki - World Touring Cars'in oynanabilirliğini en iyi bu şekilde tanımlayabiliriz, çünkü TOCA WTC ile ayni firmanın ürünü olan Colin McRae Rally 2.0 birbirine benziyor: bir kez oyunun tadına baktıktan ve ilk yarışları çok çeşitli ve devamlı yeni zorluklar sunan parkurlarda başarıyla tamamladıktan sonra, kolay kolay elinizden bırakamıyorsunuz. Bunda parkur çeşitliliğinin yanısıra, sizi yavaş yavaş deli edebilecek rakiplerinin agresif sürüş tarzı da bu konuda rol oynuyor.Düzenlenmiş yeni motor sayesinde, bu oyunun acemileri de oyuna nispeten hızlı ve kolay adapte olabiliyorlar.

ARTILAR

- Gerçekçi motor sesleri
- Heyecan verici parkurlar

EKSİLER

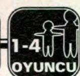
- Aşırı agresif rakipler
- Modifiye seçenekleri yok

GRAFİK	%80
SES	%82
GENEL	%87







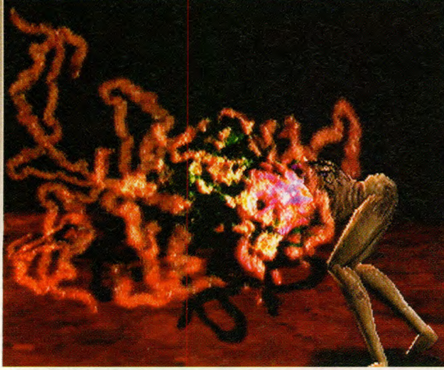








KOUDELKA



Nerden buldum böyle anlaşılmayan resimleri bilmem ki? Ne yazsam boş şimdi...



Ne zaman böyle bir şey desem biriyle savaşmak zorunda kalıyorum ama hadi neyse..

PlayStation

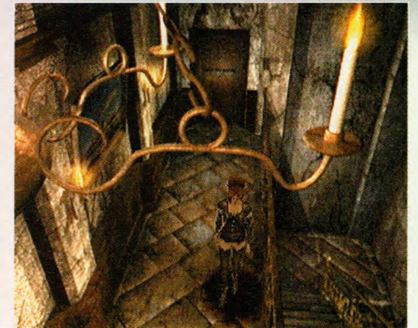
Tür:	**Aksiyon**
Yapım:	**SNK / Sacnoth**
Dağıtım:	**Infogrames**
Bilgi için:	www.infogrames.com

Bazen en iyi olmak için en büyük, en hızlı ya da en eski olmak gerekmez. 1.60'lık bir adam, 2.10'luk bir adam karşısında NBA' de smaç basabiliyorken, tek disketlik bir oyun, 4 CD'lik bir oyundan daha zevkli bir hale gelebilir. 4 CD maskesi altına kuşanmışlık, çoğu oyun için güzel bir silahtır ama zamanında bu konuda canı yananlar maskenin altındakini hemen görecekler ve gereken muameleyi yapacaklardır. Koudelka' nın maskesi ise sanırım çok uzaktan bile belli oluyor sevgili Play okurları.

Koudelka, Parasite Eve' in daha önce denediği ve ilginç bir bileşim ortaya çıkarttığı tipik Resident Evil'ın role-play öğeleriyle bezenmiş oyun stilini kullanmaya çalışmış. Ama Parasite Eve' in yumuşak, tam belli olmayan sınırlarına karşı, Koudelka' da oynanış iki keskin bölüme ayrılmış durumda. Biri normal renderlanmış arka plan eşliğinde poligondan karakterimizle oynadığımız ana ekran, diğeri de bir düşman karşılaşmanız gerektiğinde ortaya çıkan 3D savaş ekranı. Bu ekrandan sonra kazandığınız her savaş ise size itinayla exp. point olarak geri dönecektir. Bu puanları ise diğer oyunlarda olduğu gibi özelliklerinizi geliştirmekte kullanabileceksiniz (güç, dayanıklılık, şans, zeka gibi sekiz özellik).



"S" sembolünü görürseniz quick-save yapmayı unutmayın.



Buranın elektrikleri de hep kesik ama, olmaz ki!

Konuya gelince, 1898 yılında medyum Koudelka adlı şahısa birden kutsal şehrin duvarlarını koruması gerektiğine dair bir ilham gelir. Bu konuda medyumluğuna güvenen Koudelka, yola çıkarak kötülere karşı olan savaşını başlatır (buralardaki demolar epey güzel). Bu savaşta Koudelka yalnız değildir. Oyunda bir süre sonra kahraman Edward, yanınıza gelip sizinle savaşmaya çekinmeyecektir. Daha sonra da ilginç ve geveze psikoposumuz James O' Flaherty büyük bir onurla sizin tarafınızdaki yerini alacaktır.

Oyun oynanış itibariyle pek farklı özellikler sunmuyor. Her mekanı belli ipuçlarıyla gezmeli ve eşyaları toplayıp gerekli bulmacaları çözmelisiniz. Bu bulmacalar şu eşyayı alıp oraya götür tarzında basit amelelikler olabilirken, zor beyin fırtınaları yaptıran karmaşık yaptırımlar da olabilir. Oyundaki save sistemi de seyrek çıkan save noktalarıyla ya da daha çok büyük yaratıkları öldürünce çıkan su kaynağına benzer bir yerlerle oluyor. Oyun sırasında oyunun bir çok küçük demo ile kesildiğini göreceksiniz. Bunların bir kısmı oyun içi grafiklerinden oluşurken, bir kısmı da harbiden sağlam demolar. Diyalogların (olması gerektiği gibi) karakterin hissettiği duyguyu da yansıtması, bu demoları adeta küçük birer film haline getiriyor (gerçi Final Fantasy'nin yanından bile geçemez ama, aaaaah ah, gerçek bir sanat eseri o oyun). Gerçi seslendirme kimi zaman hayal kırıklığına uğratsa da yine de karakterlerin dillerinin söyledikleri kelimelere göre hareket etmesi güzel bir ayrıntı. Ayrıca oyun boyunca yöneteceğiniz karakterlerin kendi aralarındaki tartışmaları ve iletişimleri de gayet eğlenceli ve oyuna



İşte buralar hayati save noktaları, hiç kaçırmayın derim.

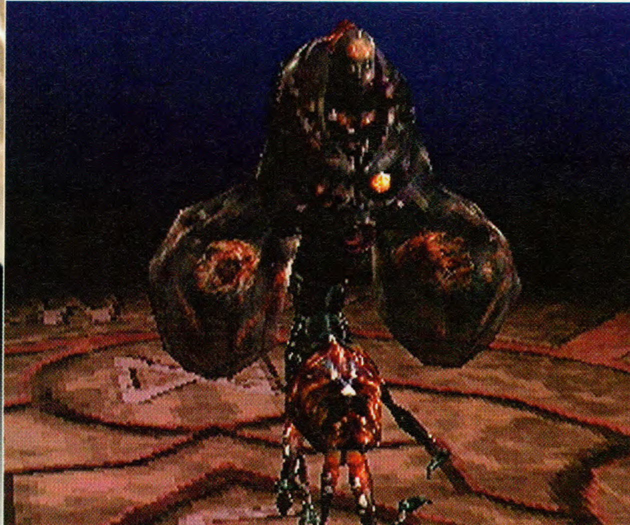


Her zaman her yerde çözülecek bulmacalar vardır.

ALTERNATİF

Oyun	Genel
1. Vagrant Story	%92
2. Parasite Eve 2	%87
3. Koudelka	%71





Düşmanların gittikçe büyümesini anlıyorum, bu çirkinlik niye, bu zevksizlik niye?



Silah seçim ekranı.

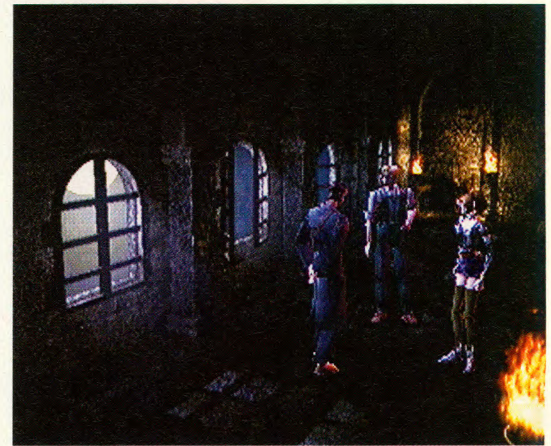


Her sillahın farklı farlı özellikleri olduğunu unutmamalıyız.

renk katan ayrıntılar olmuş. Oyun içindeki grafikler tatlı ve detaylı dizayn edilmiş; özellikle de savaş ekranındaki karakterlerin hareketleri epey güzel ve dikkat çekici olmuş. Soundtrack ise Hiroku Kikuta' nın bir kere daha yeteneğini kanıtlaması sonucu gayet hoş ve başarılı bir dinletiye dönüşmüş.

Sonuç itibariyle, Resident Evil hayranları oyunun dinamik yapısını özleyeceklerdir. İyi role-play oyuncuları da şöyle bir baksın derim; çünkü ilginç hikayeye rağmen istenileni tam olarak veremiyor Code Elca...

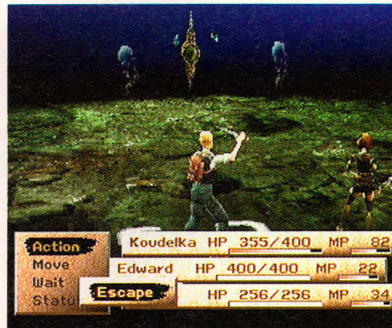
Not: Bu arada arkadaşlar umarım bu ek hoşunuza gitmiştir. Hatırlatmak isterim ki, eğer bu ekten memnunsanız veya iyi/kötü eleştirileriniz varsa, mutlaka ama mutlaka bunları bize bildirin, çünkü bu derginin devamlılığı tamamen sizin elinizde. Her öneriyi açık olduğumuzu ve tüm yaşam gücümüzü sizlerin dergiyi okurken gülen gözlerinize ve memnuniyet dolu sıcak gülümsemenizden aldığımızı unutmayın. (Konu ile ilgili mail'ler için megaemin@level.com.tr adresini kullanınız :)



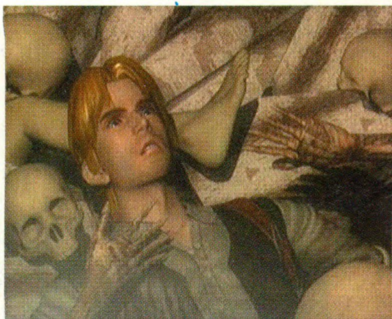
Toplanın ve çaktırmayın şu açık pencereden kaçacağız!



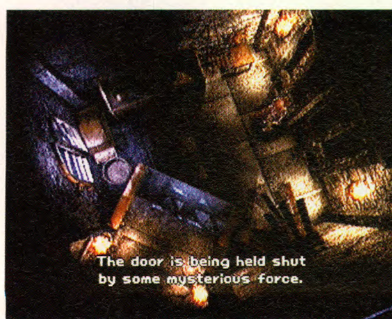
Ortama göre çok mu kısa giydik acaba, hani oda da loş...



Şu arkamdaki sayıların bizim özelliklerimiz olduğunu şünüyorsanız yanılıyorsunuz bayım, onlar hisse senetleri.



Aman Tanrım! Görüyorum, karanlık bir koridor, sonunda da beyaz bir ışık!



Şu yazının meali demek oluyor ki, çok gizli güçler bazı kapıları kapatabiliyor.

SONUÇ

Koudelka, genel olarak iyi özellikleri varmış gibi gözüken, gerçekten süper süslenmiş bir oyun. Grafikler detaylı, animasyon ve demolar eğlenceli. Biraz uyku getiren savaş müzikleri haricinde de müzikleri başarılı. Ama oynanış bakımından zayıf. Özellikle de savaş ekranları kimi zaman epey bayabiliyor. Üstüne üstlük sadece 10-15 saat gibi kısacık bir oynanışı var ki, normal bir oyun için çok az bir süre. Hele hele tekrar oynanmak için herhangi bir nedeni olmayan bir oyunsa.

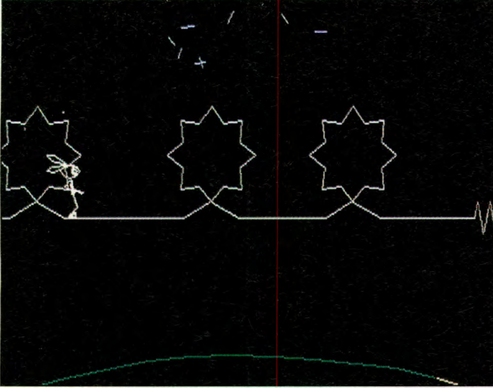
ARTILAR
- Demolar ve grafikler kaliteli
- Çok alımlı bir hatun

EKSİLER
- Müzikler bayıltıyor
- Savaş bölümlerinin oynanışı

GRAFİK	%78
SES	%75
GENEL	%71



VIB RIBBON

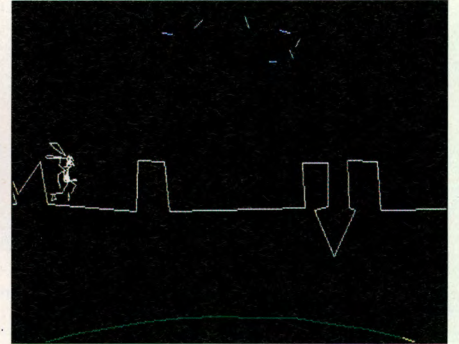


Üç ilmek, üçü de zigzaglı, bu iş tek tuşla olmayacak !



PlayStation

Tür:	Arcade
Yapım:	NanaOn-Sha
Dağıtım:	SCED
Bilgi İçin:	www.playstation.com



Çizgi, çizgi, yine çizgi, hep çizgi.

Bir oyunu oluşturan elemanlar nelerdir? Grafik, ses, müzik, oynanabilirlik, atmosfer, gerçekçilik ilk akla gelen özelliklerdir. Ama bu özelliklerin tümünden sınıfta kaldığı halde kendini yıllarca oynatan oyunlar vardır. Neden hala Onur çılgıncasına Raptor oynuyor? Gökhan Civilization'da kırdığı rekorları neden tekrar tekrar kırıyor, neden ben Dyna Blaster'ı bilgisayarımdan silemiyorum? Çünkü tüm bu saydığımız elemanların dışında bir tane daha özellikli var ki (Hayır, Milla Jovovich değil, arkadaşlar biraz ciddiyet lütfen!); o da oyunun yarattığı bağımlılık.

Masaya Matsuura adlı Japon yapımcı (kendisi PaRappa the Rapper gibi ilginç yapımlarıyla tanınıyor) yine tuhaf, basit ama bağlayıcı bir oyunla tanıştırıyor bizleri. Vib-Ribbon'da oyuncular düz bir çizgi boyunca ilerleyen tavşan Vibri'yi yönetiyorlar. Vibri'nin karşısına çıkan engeller, ilmeklerden, yarıklardan, zigzaglı çizgilerden ve çeşitli bloklardan oluşuyor. Her bir hareketi yapabilmek için özel bir tuş bulunuyor. Yani kullanacağınız temel tuş sayısı dört. Ancak çeşitli durumlarda tuş kombinasyonlarına baş vurmak zorunda kalabiliyorsunuz. Örneğin zigzaglardan oluşan bir yarığa geldiğinizde hem yarığı hem de zigzagları geçmek için gereken tuşlara aynı anda basmak zorundasınız. Oyunda engelleri aştıkça Vibri'nin de şekli değişmeye başlıyor. Eğer başarılı olursanız yavaş yavaş bir kanatlı prensese, aksi halde bir kurbağaya dönüşüyorsunuz. Oyunun tüm grafikleri beş yaşında bir çocuğun eline kalem alıp çizdiklerinden daha gelişmiş değiller. Ama bu haliyle oyun sizi saatlerce başında oyalayabilecek nitelikte.

CİN ALİ'NİN TAVŞANI

Karşınıza çıkacak engellerin sıklığı ve zorluğu ise arka planda çalan müzikle doğru orantılı. Oyun içi müziklerin tümü bir Japon pop grubuna ait. Ancak istediğiniz zaman kendi müzik CD'nizi takarak o müziğe uygun tempoda engellerle karşılaşma imkanınız var. (Meraklı olanlar bir Slayer CD'si takıp oynamaya çalışsınlar, bakalım n'olacak?)

Vib Ribbon'un İngilizce'ye çevrilme olasılığı pek de yüksek değil. Muhtemelen yalnızca Japonca versiyonunu edinebileceğiz, ancak böyle bir oyun için bu önemli bir sorun olmasa gerek. Ne olduğu konusunda hiç bir fikrimizin olmadığı onca oyuna para verdikten sonra Vib Ribbon gibi olabildiğince sade ve farklı bir yapım en azından arşivde kendine bir yer bulabilir.

Sanatçı, bu eserinde insanın iç dünyasındaki çelişkileri soyut bir dışavurumla yansıtmış.

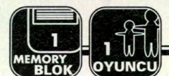
SONUÇ

Vib Ribbon'u herkes sevmek zorunda değil. Zaten grafik puanı yüz üzerinden sekiz aldı, ancak oyunu bu denli zevkli kılan da sadeliği. En kötü ihtimalle canınızın müzik dinlemek istediği ve yapacak hiçbir şeyinizin olmadığı zamanları Vib Ribbon oynayarak değerlendirebilirsiniz.

ARTILAR
- Müzikler
- Özgün dizayn
- Alışkanlık yaratma

EKSİLER
- Grafikler (Hangi grafikler?)

GRAFİK	%8
SES	%75
GENEL	%76



IRON SOLDIER 3


Hadee, hasarlı binalar uygun fiyata yıkılır!.


Liğme liğme parça parça, minik minik...



Türü:	Shooter
Yapım:	Eclipse Software Design
Dağıtım:	Vatical Entertainment
	www.vatical.com

Bu bina yeni dairemin güneşini ve deniz manzarasını kapatıyordu zaten, iyi oldu!

Hani bazen otururken canınız sıkılır ya, üff ne yapsam da kafamı dağıtsam dersiniz. Ya da bunaltıcı hayattan ve üzerinize yığılan işlerden kurtulup bir çıkış yolu bulmaya çalışırsınız. İşte öyle anlarda tamamen ağır silahlarla donatılmış dev robotunuzla istediğiniz her şeyi parçalayabilmek istemez misiniz? Kendinizi kısıtlamayın, tabi ki istersiniz. İşte demir askeriniz, Iron Soldier 3 tam size göre!
İlk Iron Soldier oyunlarının en güzel yönleri, çevreye hasar verilebilmesiydi. Yanlışlıkla yeryüzünden yükselmiş bir bina gördüğünüz anda patlatıyordunuz, ancak patlama animasyonları kelimenin tam anlamıyla zavallıydı. Yeni IS3 3D motoru da öncekilere çok benziyor fakat patlamanın etkisiyle çevreyi kaplayan parçalar ve ışık efektleri, duman ve çıkan alevler, yeni patlama animasyonlarındaki bariz farkı yaratmış.

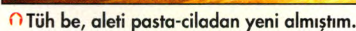
Bak oğlum kardeş; hadi oynayın kardeşle

Ortalığı paramparça ettin

Küçük helikopterlerin ve değişik şekilli savaşçıların tepenizde uçuşup güdümlü silahçıklarını size göndermeleri gayet güzel görünüyor; tabi ki siz onları ağır silahlarınızla indirene kadar. Çevredeki yanık izleri ve kurşun delikleri oldukça ince düşünceler; ya sürekli değişen hava koşullarına ne demeli? Kontroller çok basit; hareket, nişan alma, silah değiştirme ve yeteneğiniz varsa zıplama. Kollu bir kontrolör kullanmak daha bi havalı oluyor ama joypad ile nişan almak çok daha kolay. İleri ve geriye gidebilen ancak hızları farklı olan üç mech' iniz var. Bu arada ilginç bulduğum bir nokta da, aşağı baktığınız zaman robotunuzun adımlarını görebiliyor olmanız.
Dilek listesinde kalan bazı şeyler de yok değil hani. Robotun kafasının da hareket etmesini ve düşmanlara daha kolay nişan alabilmesini isterdim. Genellikle düşmanların roket saldırıları için açık hedefsiniz. Sizin, eskortları ve helikopterleri vurmanız ise bu kadar kolay değil.

Topla şimdi dağıttıklarını

Hemen gözünüz korkmasın, oyun çok fazla da zor değil. Hızlı hareket etmeyi ve durmayı öğrenebilirseniz, çevrenizdeki olayları da kontrol altına alabilirsiniz. Radarınıza önem verin, hızlı dönmeyi ve silahları tam kullanmaya başladığınızda, robotunuzla beraber siz de bir ölüm makinesine dönüşeceksiniz. Tapança ve tüfenk gibi küçük silahlardan sıkılmanıza zaman kalmadan gatling gun ve bazukaya terfi ediyorsunuz. Bir de zincir-biçeriniz var ki, gülmeyin; ciddi anlamda düşmanınıza hasar veriyor ve cephane bitmesi gibi bir problemi de yok.


Tüh be, aleti pasta-ciladan yeni almıştım.

SONUÇ

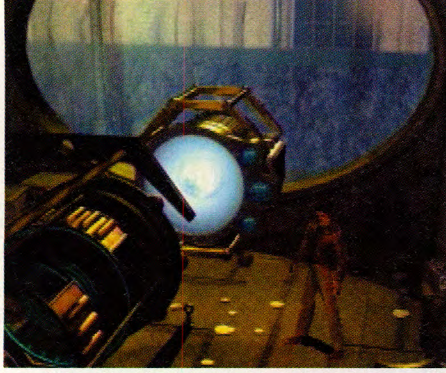
Iron Soldier 3 isminden hiçbir şey beklemiyordum ama beni utandırdı. 25 görev ile birçok değişik şehri yerle bir etme olanağı sağlayan ve sinirlere çok faideli olan bu oyunda, görev alma ve açılış ekranları gibi FMV' ler de çok kaliteli. Multiplayer modu maalesef kötü. Ekran bölününce görüntüde problem yok ama kontroller aksıyor. Bye&Smile...

ARTILAR	EKSİLER
• Ara videolar çok sıkı	• Nişan almak biraz zahmetli
• Patlama animasyonları mükemmel	• Multiplayer modu aksıyor

GRAFİK	%70
SES	%65
GENEL	%70

1-2 OYUNCU | 1 MEMORY BLOK | ANALOG CONTROLLER | DUAL SHOCK | 1 CD

IN COLD BLOOD



Şekil 1-A'da gördüğünüz alet çok hassas bir gompüter cihazıdır.



Askerlerle iyi geçinmenizi tavsiye ederim.



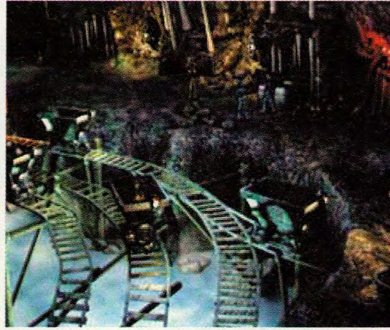
PlayStation

Türü:	Aksiyon/Macera
Yapım yılı ve yeri:	2000 Avrupa
Yapımcı firma:	Revolution Software
Dağıtım:	Sony Computer Entertainment
Bilgi için:	www.playstation.com

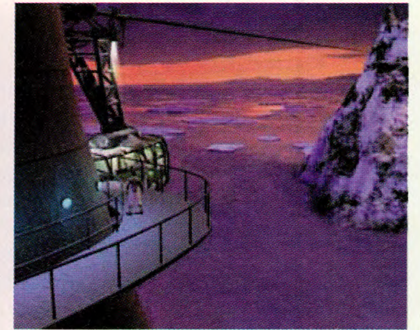
Herkeslere yeniden merhaba. Bu ay da elimde, sadece PlayStation için yapılmış kaliteli bir macera oyunu var. Oyun, çok kaliteli senaryolar kullanan Revolution Software' den geliyor(en son Broken Sword 2' yi yapmıştı). Bu firma, aynı zamanda işaretle-tıkla tipi icon-adventure' ların son silahıydı. Fakat tarzın ölüm belgesini de kendisi imzaladı. Revolution da, Resident Evil tarzı maceraların büyüsüne daha fazla karşı koyamadı. En son yapıtı olan In Cold Blood' a, Resident Evil' ın kalitesinden, Fear Effect' in atmosferinden ve en önemlisi Metal Gear Solid' in sürükleyiciliğinden güzel bir harman yapmış.

Kimsin, kimin için çalışıyorsun?

In Cold Blood' da, yakın gelecekte geçen ve casusluğa dayalı ilginç bir hikaye işleniyor. Oyun başladığında, kendinizi bir odada buluyorsunuz. Elleriniz bağlı, haliniz harap, hafızanız bomboş, başınızda size sürekli sorular soran ve tehditler savuran bir adam var. Siz de geçmişi hatırlamaya ve adamın sorularını cevaplamaya çalışıyorsunuz. Oynadıkça geçmişte yaptıklarınız canlanıyor ve anlattıkça oynamaya devam ediyorsunuz. Yani sizin gerçek zamanlı olarak oynadığınız bölümler, esasında daha önceden olan ve adamınızın hatırladığı şeyler; bir nevi kader denebilir:) Oyundaki amacınız size kimin ihanet ettiğini bulmak ve suçluları adalete teslim edebilmek. Bunun için de çok hareketli dokuz görevi bitirip, geçmişin kayıp parçalarını yerlerine koymanız gerekiyor.



Oyun esnasında bir madene bile giriyorsunuz.



Taksim'e bi kişi abi, hemen kalkıyooo.

Oyunda, Rusya Federasyonu' nda kurulmuş küçük bir kasaba olan Volgia' ya, rutin bir görev için gönderilen MI6 Özel Ajanı John Cord' u yönetiyoruz. Volgia' ya vardığımızda ise, bunun normal bir görevin çok ötesinde olduğunu fark ediyoruz. İşte bizim işimiz bu noktada başlıyor.

Abi, bi dakka izah edeyim...

Bu iki CD' lik oyundaki tüm olaylar, birçok profesyonel senaristin bir araya gelmesi sonucunda biçimlenmiş. Oyunda ilerledikçe, geriye dönüşlerle, Metal Gear Solid' dekine benzer sır yumağı senaryoyu giderek daha da kolay çözümlemeye başlıyoruz. Oyundaki teknik eksikliklere rağmen hikaye öyle bir sarıyor ki, yatağınıza gidip oyuna ertesi gün devam etme fikri bile aklınıza en erken saat 03:00' da gelebiliyor. Bulmacaları oldukça sıra dışı ve eğlenceli olan bu oyunun bir güzel özelliği de, o özlediğimiz her istediğimiz yerde save edebilme olanağı. Böylelikle yavaş yavaş, save ederek ilerleyebilir ve oyunu rahatlıkla nihayetlendirebilirsiniz. Giderek daha da tehlikelileşen dokuz görev boyunca gizlice bir yerlere sızmak, ilerlemek ve hedefinize ulaşmak durumundasınız. Bu esnada, sizin yönettiğiniz Ajan John Cord ise nesneleri alabiliyor, insanlarla konuşabiliyor, REMORA isimli cihazı sayesinde bilgisayar sistemlerine girebiliyor, eğiliyor, ateş ediyor,



Abi pardon, buralarda bir patiseri var mı acaba?



ALTERNATİF

Oyun	Genel
1. Vagrant Story	%92
2. Parasite Eve 2	%87
3. Koudelka	%71

Yine yüzünü yıkamadın di mi, ben sana yıkatmasını bilirim...

adam dövüyor, tırmanıyor, yana adım atabiliyor, koşuyor ve hedefe ulaşmanız için elinden geleni yapıyor. Tabi ona güvenip hemen rahatlamamak lazım; yeni başlayanlar sinekler gibi avlanacaklar haberiniz ola!

Konuşsana köpek

Karşımıza çıkan zorluklardan birisi de oyunun kontrollerinin iyi ayarlanmamış olması. Adamımızı bir türlü istediğimiz tarafa götüremiyoruz. Adamı sağa ya da sola döndürürken hep Robocop oynadığım hissine kapılıyorum; insanı mı çeviriyorum, keresteyi mi belli değil. Koşmanın tek tuş olması büyük rahatlık; rahatlık da, koşarak merdivenlerden inebilmek için insanüstü bir varlık olmak gerek herhalde. Menülere ulaşım da çok geç oluyor. Çatışma sırasında enerji almaya çalışana kadar bırak ölmeyi, kırkınız çıkıyor (neyse, bu kadar da abartmiyim:).

Hepsi bu kadar mı? I ıh, değil. Yükleme ekranını ilk gördüğümde çok hoşuma gitmişti; "ne güzel düşünmüşler bu animasyonu" felan gibisinden gayet masumca düşüncelere kapılırken, sonradan başıma gelecekleri nereden bilebilirdim ki? Yükledikçe yükledi, yükledikçe yükledi, balığa gittim geldim daha hala yüklüyo. Baktım sakallarım uzamaya başladı, gidip traş oldum, hazır el atmışken saçlarımı da örüp, oyuna geri döndüm. Nihayet oyun başlamıştı. Derken askerler beni hemen şişlemez mi? Haydiii, tekrar yükle bakalım. Balığa çıktım, traş oldum falan, yine başladı, yine öldüm(yani ben ölmemde, mesela diyorum:) İşte böyle bir yerde takılır ve iki yüz kere, yükleme ekranına maruz kalırsanız, direk olarak doktorunuza başvurunuz. Adamlar hayatlarında quickstart diye birşey duymamışlar ki...

Ben bir PSX oyun kahramanıyım

Oyundaki seslerin kalitesi, günümüzde bir oyunda olması gerektiği kadardan daha fazla veya az değil. Çoğu diğer oyunların aksine, In Cold Blood' da tüm diyaloglar(monologlar da dahil) konuşmayla vurgulanıyor. Hiçbir yerde yazı yok. Adamımıza bir nesneyi incelettiğimizde bile konuşarak yanıt veriyor. Hele de şu Rusların İngilizce konuşması beni kopartıyor. Grafik olarak ise çok iyi ve çok kötü yönlere sahip. Bir kere, demo, intro ve diğer FMV' ler, gerçekten mükemmel hazırlanmış. Oyunda bayaa da bir yer tutuyorlar hani. Metal Gear Solid veya Resident Evil serisi ile kıyasladığımızda ise grafiksel olarak beklenen kaliteyi veremediği açıkça görülüyor. Mekan dizaynları çok güzel olmasına rağmen, renklendirme çok kontrast ve donuk olmuş. Gölgelendirme ile çok ilgilenilmiş de, zaten karanlık olan ortamlarda bir de gölgenin ağırlığı, havayı çok fazla boğuyor. Karakterimizin kahverengi deri ceketi, koyu renkli pantolonu ve esmer bir teni olması onu çok monotonlaştırıyor ve çoğu zaman suratının bile görülememesine sebep oluyor. Neyse ki arada bir sağda solda yanan neon lambalar bu sıkıcı havayı birazcık olsun dağıtıyorlar.



SONUÇ

In Cold Blood, averajın üzerinde bir macera oyunu. Daha sonra Midway tarafından eksikleri tamamlanıp tekrar piyasaya sürüleceği söylentileri var. Şu haliyle eksikleri az ama göze batıyor. Senaryo, işlenişi, mekanlar ve karakter çizimleri bir harika iken, işin daha teknik kısımları sürünüyor. Aynı odada bile iki saniye süren yüklemeler olabiliyor. Oyunu hazırlayan süper bir ekipte, bir iki kişinin tembelliği göze batıyor sanki. Yine de kesinlikle oynanmaya değer bir macera; özellikle de Metal Gear Solid hayranları kaçırmasın derim. Bye&Smile...

ARTILAR
- Senaryosu ve atmosferi çok iyi
- Yeterince uzun bir macera

EKSİLER
- Çok geç yüklüyor
- Kontroller ve menüler kullanışsız

GRAFİK	%85
SES	%80
GENEL	%83

1 OYUNCU | 1 MEMORY BLOK | 2 CD | ANALOG CONTROLLER

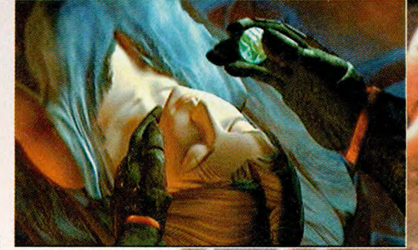
LEGEND OF THE DRAGOON


Değişen kamera açıları, savaşa canlılık getiriyor.


X tuşuna basıp bırakın, olacakları görün.


PlayStation

Tür:	RPG
Yapım:	SONY
Dağıtım:	SONY America
Bilgi İçin:	www.playstation.com


Shana, ejderha taşına kavuşurken...

Yazıya daha yeni başlamışken, öncelikle "Legend of the Dragon" diye okumuş olanlar ya da "bir o harfini fazladan basmışlar," diye düşünenler için kısa bir açıklama yapalım; sonra çok geç olabilir (!).

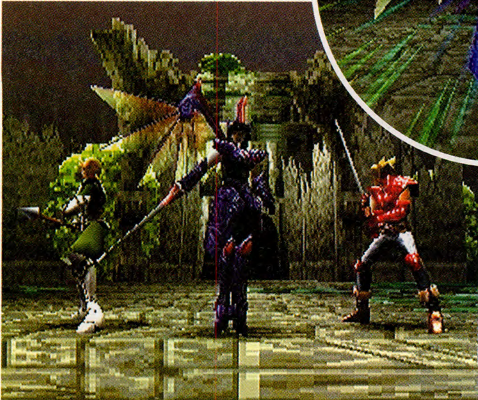
1. Dragon: Avrupa ya da doğu efsanelerinde yer alan, dev bir kertenkeleyi andıran masal yaratığı; ejderha.
2. Dragoon: 16. yüzyıl sonrası Avrupa ordularındaki ağır süvarilere verilen ad. Kökeni "Dragon" kelimesinden gelmektedir.

Öykümüzün aslı, bundan on bin yıl önce insanlarla ejderler arasında yapılmış antlaşmalara dayanıyor. Ama bu eski zamanlardan günümüze kadar hatırlanan pek az şey var. Bunlardan biri de "Dragoon Efsanesi". Efsane, yedi ejderha taşını ve onları kontrol edebilen kişilerin güçlü savaşçılara dönüşmelerini anlatır. Kahramanımız Dart, bu güce sahip insanlardan biridir ve taşı sayesinde ateş ejderhasının gücünü taşıyan bir savaşçıya dönüşebilmektedir. Ne yazık ki çocukluk arkadaşı Shana da aynı güçlere sahip olduğu için Sandora İmparatorluğu'nun zalim kralı Doel tarafından kaçırılmıştır. Kasabasını yanmış yıkılmış, arkadaşını kaçırılmış bulan Dart, üç arkadaşı ile birlikte diğer ejderha taşlarını bulup Shana'yı kurtarmak için yollara düşer.

Final Fantasy serisinin bu kadar tutmasının ardından Playstation için geliştirilen RPG'lerin sayısında da büyük bir artış oldu. Elbette şu an elimizde olan oyunlar Final Fantasy VIII'i görüp kolları sıvayan yapımcılara ait oyunlar değil. Yapım aşamasının yaklaşık üç yılı aldığını düşünürsek, bu oyunların ancak Final Fantasy VI ya da VII'nin takipçileri olmaları mümkün. Zaten Legend of the Dragoon'da da arka planda Sony'nin ekibiyle FFVI yapımcılarının işbirliği söz konusu.

HÜCUUM !!

Legend of the Dragoon da diğer RPG'ler gibi kocaman bir harita, gidip görülecek tonla yer, sürpriz rakipler ve hazine sandıkları içeriyor. Ancak oyundaki en büyük değişiklik savaş sahnelerinde yapılmış. Savaşlar sıra sıra olarak oynanıyor ve bu sırada kamera açıları sürekli olarak değişerek sizi monotonluktan kurtarıyor. Önce saldırı tekniğinizi seçiyorsunuz, ancak bu aşamadan sonra zamanlamanız daha büyük önem kazanıyor. Eğer doğru zamanda sizden istenen düğmelere basarsanız, rakibinizin hamlesini karşılıyorsunuz. Çok hızlı ya da çok yavaş kalırsanız, rakip size mutlaka isabetli bir vuruş yapıyor. Saldırı sırası sizde ise "Additional" adlı özel saldırınızı kullanabiliyorsunuz. Bunun için de düğmeye üst

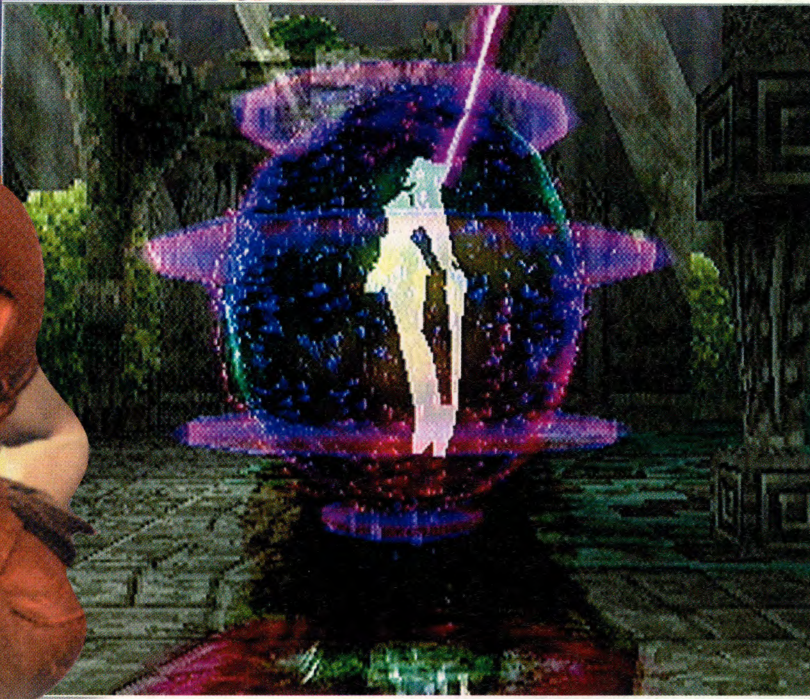

Dragoon savaşçısı, tüm heybetiyle...

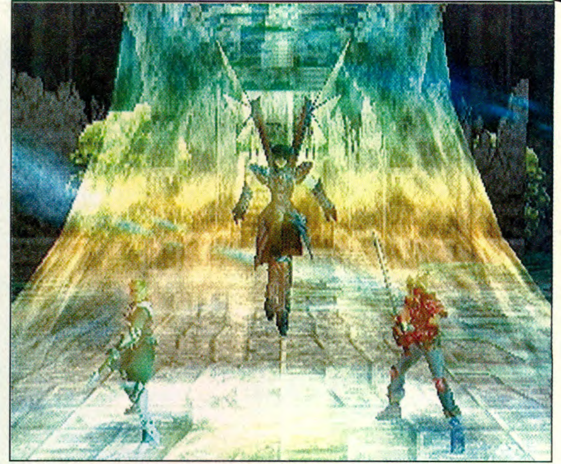

Mekan dizaynları hiç de fena sayılmaz.


Yeni kasaba, yeni macera...

ALTERNATİF

Oyun	Genel
1. Final Fantasy VIII	%84
2. Grandia	%82
3. Legend Of The Dragoon	%81


Ben bu sahneyi bir yerden hatırlıyorum ama...


Kötü bir şeyler olacak ama hadi bakalım...

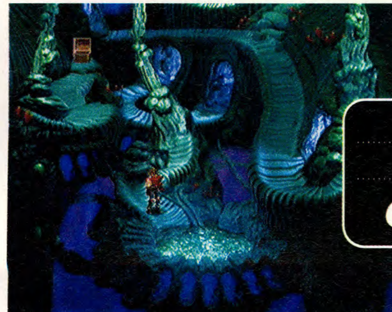

İçeride ne bilmeceler var bir bilseniz...

üste çok seri şekilde basmanız gerekiyor. (Evet, koşu yarışı değil RPG oynuyoruz, ama n'apalım adamlar böyle yapmışlar!) Aynı anda yalnızca tek bir additional'ı kullanabiliyorsunuz ve her additional başarıyla yapıldığı takdirde daha da güçleniyor. Karakterleriniz geliştikçe yeni additional'lar almaları da mümkün oluyor.
Karakterler Dragoon'lara dönüşebilme yatağına sahip olduklarında additional'lar yalnızca saldırıda işe yaramakla kalmıyor, aynı zamnda sizin "Spirit" enerjinizi de dolduruyorlar. Enerjiniz dolduğunda karakteriniz Dragoon'a dönüşüyor. Bu şekildeyken iki yeni güç kazanıyorsunuz: Bunlardan biri Dragoon Additional, diğeri ise Dragoon Magic. Elbette bu iki özellik de sizin asıl formunuzdayken yaptığınız büyü ve additional'lardan daha etkili.
Savaşlarda savunmaya özellikle önem verilmiş. Hedefe kilitlenip saldırmak yerine savunmaya ve iyileştirici büyülere ağırlık veren bir dövüş stratejisi geliştirmeniz gerekiyor. Başarılı bir savunmanın rakipten gelen hasarın yarısını engellediğini ve yaşam enerjisinin yüzde onunu yenilediğini söylersem savunmanın önemini tahmin edersiniz herhalde. Ama böylesine defansif bir ortamda her türlü savaşın çok uzaması gibi bir sorunla da karşı karşıyasınız. Dragoon Magic kullandığınızda izlediğiniz demolar görsel açıdan iyiler ama tıpkı FFVIII'deki gibi bir süre sonra defalarca yineleniyor ve baymaya başlıyorlar. Yeterince sabırlıysanız, her başarılı savaşın sonunda elbet experience point, yeni silahlar, büyülü eşyalar kazanıyorsunuz.

TAM YOL İLERİ

Kendi kararlarınızı vereceğiniz zamanlar olmasına rağmen, genellikle öykü akışı düz bir şekilde. Hatta haritada amaçsızca gezinmeyin diye gideceğiniz yollar bile işaretlenmiş. Böylesi kimilerine biraz kısıtlayıcı gelebilir ancak kabul etmek gerekiyor ki, savaşlarda kaybettiğiniz zamanı büyük ölçüde geri kazanıyorsunuz.
Grafikler elbette FF ile başa çıkabilecek kadar iddialı değiller, yine de bekleneni veriyorlar. Gerçi en gösterişli olanlar hep ana karakterler, grup dışında biriyle karşılaşırsanız adamın gözünün içine ya da söylediklerine bakmak yerine üstüne başına bakıp gruba katılıp katılmayacağını kesin anlıyorsunuz. Tipik Japon yapımı kahramanlar, her biri ayrı renk ışıldayan giysileri içinde resmi geçit yapıyorlar sanki. Küçüklüğünün pazar sabahlarını Voltran'a ayırmış bir çocuk olarak bunu da mazur görebiliyorum, ancak müziklerde kökten bir değişiklik şart. RPG'lerde müziğin iyi olması kadar atmosferle uyumlu olması hayati bir önem taşır, ne var ki müzik iyi bile değil. Ara demolar ise umut verici. Sony'nin ilk ciddi RPG denemelerinden olduğu düşünülürse Legend of the Dragoon'un başarılı bir başlangıç olduğu rahatlıkla söylenebilir. Ancak FFIX'un demoları bana yiyecekleri daha çok fırın ekmeğin olduğunu gösteriyor.


Hö, köprü nereye gitti ?


Ejderin yuvasında...

SONUÇ

İyi bir müzik dışında bir RPG'nin vermek istediği hemen her şeye sahip. Savaş sistemindeki yenilikler, dinamik oyun akışı, gösterişli grafikler oyuncuları uzun süre kendine bağlayabilecek nitelikte. Ancak müzik konusunda önemli eksikleri var. Kendi içinde değerlendirildiğinde standardın oldukça üstünde bir oyun. Tek şanssızlıkları Final Fantasy gibi kendi dalında standadın üstünde değil, tamamen dışında olan bir oyun (yoksa film mi demeli ?) serisiyle aynı kulvarda yarışmaları.

ARTILAR
- Yeni savaş sistemi
- Oyuna çabuk adaptasyon

EKSİLER
- Müzikler
- Düz oyun akışı

GRAFİK	%83
SES	%70
GENEL	%80









RAYMAN 2
The Great Escape

PlayStation

Tür:	Platform
Yapım:	Ubi Soft Shanghai
Dağıtım:	Ubi Soft
Bilgi İçin:	www.ubisoft.com


Şaka maka ölüyoruz ama ısrarla da ilerliyoruz, ne iş?



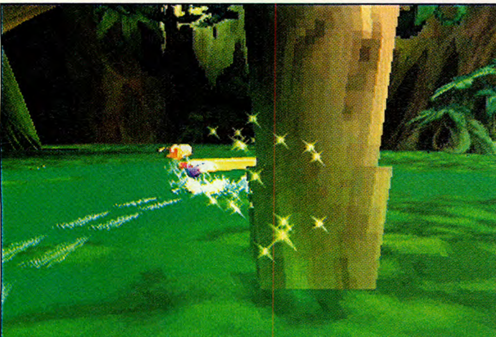
Ya şimdi yesem bir türlü, yemesem bir türlü.


Bu resmi ekspresyonist açıdan inceler ve soyutsal izdüşümünü, renklerin koyu geçişliliğiyle bütünlersek söyleyebiliriz ki, gerçek en tutkulu içselliğin edinildiği süreçte sıkıca tutunulan nesnel bir kesinsizliktir.


Keşke annemin sözünü dinleyip çucukken daha çok güneş altında dursaydım.

Ve karşınızda ışın adam 2! Zevkli ve heyecanlı platform oyunumuz son sürat, üstelik de çok iddialı olarak ikinci macerasına devam ediyor (ve bu kesinlikle sonuncusu olmayacak, çünkü aldığımız haberlere göre Playstation 2'de Rayman 3, Rayman Tribes ve Rayman Online gibi oyunlar çıkacak, daha uzun bir süre aramızda dolaşacak yani bu Rayman).. Hoplayıp sıçramaktan yerçekimi yasasını bu sefer de ağlatan sevgili Rayman bir çok platfrom oyuncusunu bir kere daha mutlu edecek gibi gözüküyor.

Oyunumuz ilkinden doğal olarak daha gelişmiş. Öncelikle oyundaki bir çok obje ve karşınıza çıkan yaratıklar renderlanmış yüksek kalitede grafiklerden oluşuyorlar. Ayrıca rakiplerinizin ve diğer canlıların, animasyonları ve body-language (yani konuşmaya göre değişen vücut ve yüz efektleri) oldukça eğlenceli ve gerçekçi yapılmış. Rengarenk texture'lardan oluşan bu grafikler eski iyi 2D grafiklerden bir adım önde ve atmosferi eski Rayman'a göre çok daha iyi tamamlıyor. Ses ve müzik konusunda da oyun iyi bir övgüyü hakediyor. Boğuk anlaşılmayan konuşmalar yerine keskin ve net diyaloglar kullanılmış. Öte yandan da bu gibi oyunlarda kimi zaman gerçekten büyük problem olabilen kamera açıları da maalesef bazen zevksiz anlar yaşatabiliyor.


Yaşasın orman perileri! Beni kurtarmaya geldiler!

Platform henüz ölmedi

Oyun sırasında karakterimize bir çok hareket yaptırabiliriz. Tırmanmak, koşmak, sıçramak, yüzmek ve uçmak bunlardan sadece bir kaçı. Ana göreviniz haricinde de bazı aletleri yapmak, kayıp insanları bulmak gibi bir sürü ikincil görevler var. Bu görevleri yaptıkça ve oyunda ilerledikçe göreceksini ki karakteriniz yeni özellikler kazanacaktır.

Oyuna başladığınız zaman ilk level'ın basit ve rahat olduğunu göreceksiniz. Daha çok platform ve sıçrama üzerine kurulu bu bölümde çok az savaşa bulaşacaksınız. Sonraki bölümde ise artık yavaş yavaş savaşmayı öğrenmeye başlayacaksınız. Daha sonraki level'larda ise işler gittikçe karışacak, zorlaşacak ve karşınıza envayi çeşit düşman çıkacaktır. Bunlardan bazılarını tek bir yumruk darbesiyle aşabilecekken, bazılarında da uzun ve zeka isteyen yöntemlere başvuracağız.

SONUÇ

Sonuç itibariyle Ubi Soft, serinin bir önceki oyununu almış ve zayıf noktalarını doldurup, yeni teknolojinin nimetlerinden de yararlanmış, yeni ve güzel bir oyun yaratmış. Oyuncuların, eski klasik 2D ilerle-sıçra oyunlarını 3. boyutta yaşayacakları Rayman 2, şu anda gittikçe zorlaşan bölüm dizaynı, güzel hikayesi ve çok kolay kontrolüyle Playstation' ın bu aralar piyasadaki en iyi platform oyunlarından biri. Okulların açıldığı şu dönemlerde, hafif ama eğlenceli bir oyun arayanlar için birebir olabilir.

ARTILAR	EKSİLER
• Yüksek kalitede grafikler	• Kamera açıları
• Güzel karakter animasyonları	

GRAFİK	%85
SES	%83
GENEL	%85



GRIND SESSION



Hey bakın millet, havada böyle asılı kalabiliyorum.



Electronic Arts' ın Street Sk8er isimli iğrenç bir oyun yapmasının tek iyi yönü, bu tarzda da oyunlar yapılabileceğinin anlaşılmış olmasıydı. Hemen ardından Skate and Destroy ve bu tarzın kralı olan Tony Hawk's Pro Skater geldi. Grind Session ise, Activision' un süper başarılı Tony Hawk' ına, Sony Computer' den gelen yanıt oldu. Oyun, rakibiyle benzer kontroller ve amaçları barındırmanın yanı sıra, bir dizi yenilik içermesi sayesinde bu tarzı sevenlerin ilgisini çekmeyi amaçlamıştı. Bana soracak olursanız Grind Session isimli ve tamamen Tony Hawk's Pro Skater' ın imitasyonu olan bu oyun, dijital dalkavukluğun son ve en bariz örneğidir.

Kaymak kolay iş değildir.

Oyunda bonus odaları ve bu dünyanın dışından parkurlar hariç sekiz bölüm var. Willy Santos, Daewon Song, Cara-beth Burnside, Ed Templeton, Pigpen, John Cardiel isimli altı karakter ve bir gizli karakterin dışında, kendi karakterinizi yaratabilme şansına sahip oluyorsunuz. Grind Session' da bir çok multiplayer modu da var. Gelgelelim hepsi sırayla oynanıyor. Elalem internetten oyun oynasın, siz daha ekranı bile bölmeyi beceremeyin; e bravo yani.

Aslında oynanabilirliği gayet iyi olan bir oyun; neredeyse Tony Hawk' a yakın bile denebilir. Lakin grafik olarak bu kaliteye ulaşamıyor. Fonlarda ve karakterlerde çok detaylı ve kaliteli kaplamalar kullanılmış; hatta dövmelere varıncaya kadar uğraşılmış. Teknik konulara girdiğimizde ise iş değişiyor. Kameranın önünüzde bir hortum gibi dönmesi, sizin de anfoter olmanıza fazlasıyla yetiyor, hatta üstüne artıyor bile. Bir başka eksi yön ise düştüğünüzde sanki buzun üzerinde gibi kaymanız. Tamam, çarpışma sahneleri iyi olabilir ama, hiç kansız da gerçekçi olmuyor ki!

Kafanı gözünü yarıverirsin billa

Yine de deli ses efektleri ve Jurassic 5, GZA, Dr. Octagon, X-Ecutioners, NOFX, Black Flag gibi sanatçıların oluşturduğu bir soundtrack' e sahip olmasına da saygı duyuluyor. Müzikler tam bir kaykay oyununun çılgınlığını taşıyor. Menülerin ve videoların da hakkını yememek lazım.

Adamlar bize boru döşedi, biz de en iyi şekilde faydalanmaya çalışıyoruz işte...

Dozer'in paletlerine karşı kaymak da amma keyiflfymfş he!



Arkadaş ortamı yapıcaz diye bu adamlara takıldık ama kayamadığımı bir anlarlarsa canıma okurlar. E beyni dağıtma riski de var. Birini seçicez artık.

SONUÇ

Grind Session' ın, THPS' dan farkını öğrenmek isteyenler, bu oyunu da alıp bir denemeliler. Bence oynanılır bir oyun fakat, rakibine göre çok da yaratıcı değil. Her türlü kayak oyunlarını sevenler için ideal bir oyun. Bye&Smile...

ARTILAR	EKSİLER
• Menüleri ve videoları kaliteli	• Kan yok bi kere!
• Soundtrack uygun	• Çok gerçekçi değil
• Hareket animasyonları detaylı	• Split-Screen modu yok

GRAFİK		%73
SES		%80
GENEL		%79



Ayın hileleri

GRIND SESSION

•Bölüm seçimi(oyunu durdurup tuşlara aynı sırayla basın) : Yuvarlak, yukarı, aşağı, kare, üçgen. Veya aşağı, sol, yukarı, sağ, aşağı, sol, yukarı, sağ.

•Tüm hileler: aşağı, sol, yukarı, sağ, aşağı, sol, yukarı, sol.

• Master Ao olarak oynamak: herhangi bir karakter ile tüm anahtarları, tüm fotoğrafları ve paraları, Dream House' un iki kanadından da toplayın. Master Ao ve tüm hileleri açılmış olacak.



KOUDELKA

• Gizli kılıç: Legend of Mana ile aynı memory kartta Saga Frontier 2 save dosyasına sahip olmalısınız. Save ekranına girin ve Saga Frontier 2 save dosyasının üzerine gelip ekrandan çıkın. Bone Fortress' a girin ve DeathBringer ile dövüştüğünüz köprüye gelin. İki iskeletle savaşın ve DeathBringer 2 ile dövüşün. Saga Frontier 2' deki en kuvvetli kılıca sahip olacaksınız.

• Land Bopper mini-oyun: dünya haritasında dokuz yeri de açtıktan sonra, L1 tuşuna yaklaşık dört saniye basılı tutun. Land Bopper start ekranı ortaya çıkacak.

• Çeviriler: Birisi için lamba sattığınız kasabadaki küçük mağara adamlarının kullandığı kelimeler:



Dub: evet	Ba: gece
Dud: hayır, güle güle	Dudda: lamba
Duba: sen	Dubababa: çok
Duda: ben	Du: az, küçük
Dubba: arkadaşlar	Baba: müzik
Buba: Dudbear	Dada: memnun, lütfen
Gug: diğer yaratıklar	Gak: memnunsuzluk
Da: ışık veya yıldızlar	Bub: anlamamak

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

•Klasik Rayman minik oyunu: oyunun sonunda 90%' dan fazla lum' a sahip olun. Orijinal Rayman' e dayalı bir minik oyun için kredilerin akmasını bekleyin.

FINAL FANTASY 9

•Minik Black Jack oyunu: oyunu normal bir şekilde bitirin ve credits' in akıp bitmesine izin verin. "The End" ekranında, R2, L1, R2, R2, yukarı, X, sağ, yuvarlak, aşağı, üçgen, L2, R1, R2, L1, kare, kare tuşlarına basın. Doğru kodu girerseniz bir onay tonu duyacaksınız. "Start" a basın ve Black Jack oyununa başlayın.





TOCA WORLD TOURING CARS

- **Ekstra güç:** kod olarak "GRUNTSOME" yazın.
- **Nitro düğmesi:** kod olarak "GLYCERINE" yazın. Oyun içerisinde L1' e basıp nitroyu açabilirsiniz.
- **Görünmez araba:** kod olarak "MADCAB" yazın.
- **70' lerin yayları:** kod olarak "VANISHING" yazın.
- **Krom arabalar:** kod olarak "T2" yazın.
- **Düşük yerçekimi:** kod olarak "EUROPA" yazın.
- **Ters mod:** kod olarak "WEFLIPPED" yazın.
- **Bulanık görüş:** kod olarak "ETHANOL" yazın.
- **Çifte yükseklik:** kod olarak "TWINPEAKS" yazın.
- **Geri yarışma:** kod olarak "REARFEAR" yazın.
- **Patlayan pist:** kod olarak "KRAZYKERBS" yazın.
- **Audi TT:** Championship modunda 15 puan toplayın.
- **Ford Mustang GT:** 30 puan toplayın.
- **Plymouth Prowler:** 50 puan toplayın.
- **Toyota Celica GT4:** 75 puan toplayın.
- **Dodge Viper:** 105 puan toplayın.
- **Lotus 34CR:** 140 puan toplayın.
- **Mitsubishi GTO:** 180 puan toplayın.
- **AC Superblower:** 225 puan toplayın.
- **Subaru Impreza WRX:** 275 puan toplayın.
- **Mazda RX7:** 335 puan toplayın.
- **AC Aceca:** 400 puan toplayın.
- **TVR Cerbera Speed 12:** 470 puan toplayın.
- **Bently Hunaucieres:** 545 puan toplayın.



RAM KODLARI

FINAL FANTASY 9 (Japon versiyon)

Para 1:
9008FFB0 - 0098967F
Tüm nesnelere sahip olma:
B0FF0002 - 00000001
Tam dolu AP:
800FF0D0 - 03E7
Para 2:
8008FFB0 - 967F
8008FFB2 - 0098
Düşman yok:
8007BDF8 - 0000
Her yerde save imkanı:
800781A9 - 0005
Tüm canavar kartları:
B0100045 - 000000000
80078AC0 000B
Tüm karakterler 99 level:
B0FF0002 - 000000001
8008FFC4 - 6301

IN COLD BLOOD

Sınırsız mermi:
80020F4C - 0000
80020F4E - 0000
Sınırsız ilaç:
80020FB4 - 0000
80020FB6 - 0000
Sınırsız sağlık:
800490E0 - 0000
800490E2 - 0000
Zamanı durdurma:
8008BD48 - 0000

LEGEND OF MANA

Debug room:
D0102672 - 0101
30102674 - 0001
Extra Para:
80043004 - FFFF

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

Sınırsız hava:
8013CFDA - 0000
80150E0C - 0001
Sınırsız sağlık:
80150EB0 - 00FF
Max sağlık:
80150EB4 - 00FF








RetRoFiLi